BEMUTATÓK: StarCraft, OutCast, Gettysburg

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

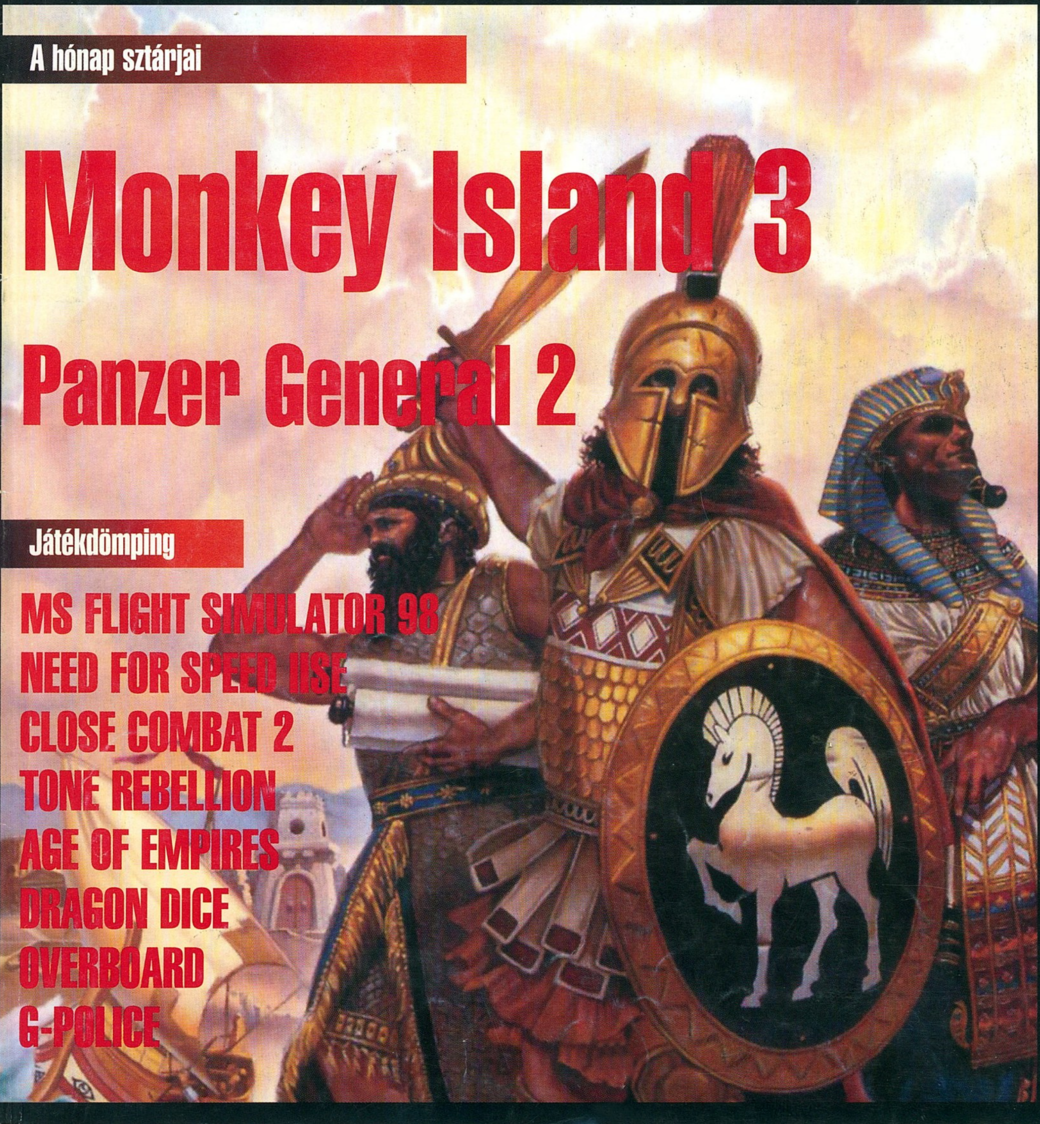
Tomb Raider 2
Lara Croft újra itt van köztünk

★★★★★★★★★

Blade Runner
Egy új kor ígérete

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/1 – 395 Ft



A hónap sztárjai

Monkey Island 3

Panzer General 2

Játékdömping

MS FLIGHT SIMULATOR 98
NEED FOR SPEED IISE
CLOSE COMBAT 2
TONE REBELLION
AGE OF EMPIRES
DRAGON DICE
OVERBOARD
G-POLICE

AZ
Virgin INTERactive
és az
ECOBIT
BEMUTATJA a
Westwood STUDIOS
RENDEZÉSÉBEN A
BLADE RUNNER™
Szárnyas Fejvadász c. PC CD-ROM játékot!
HOSS
stereophones
A Virgin Interactive játékainak magyarországi hivatalos forgalmazója az EcoBIT Multimédia Kft.
A Virgin Iteractive, a Westwood Studios és az EcoBIT logói bejegyzett védjegyek, melyeknek felhasználása engedélyhez kötött.
Minden jog fenntarva!
(c)1997 EcoBIT Mutimédia

BLADE RUNNER™

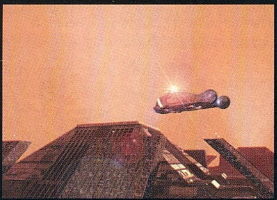
A világsikerű film alapján készült, négy CD-lemezt betöltő játék talán a legszebb az idén megejelent programok közül. A filmből megismert környezetet teljes mértékben sikerült beemelni a játékba. Az eredeti a hangulat, valamint a Westwood programozói által kifejlesztett mesterséges intelligencia garancia a hosszútávú szórakozásra.

Érezd magad otthon 2019 telén a Los Angeles-i utcák sötét forgatgában! A ködös sikátorok, neonfénnyel megvilágított kínai éttermek, szirénázva száguldozó rendőrségi lebegők adnak eltéveszthetetlen atmoszférát életed legnagyobb kalandjának!

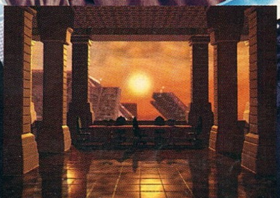
Csapdák, rejtélyes bűnügyek szövevényes útvesztőjén, replikánsoktól fenyegetve kell megoldanod a játék küldetését, amely az új, virtuális valóságot szimuláló technológia segítségével minden újrakezdéskor más és más történetet generál !

Magyar nyelvű kézikönyvvel már kapható a EcoBIT Multimédia Kft üzleteiben, illetve a viszonteladóknál az ország minden pontján!

Siess, mielőtt téged is kivonnak a forgalomból...



Az EcoBIT Multimédia Kft. üzletei:
Kis- és nagykereskedelem:
1077 Budapest Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, 268-0361
Kiskereskedelem:
Pólus Center
Western City
Market Street 381.
Tel.: 419-4175
Új Üzletünk:
Árpád Üzletház
Szigetkék játékbolt
1042 Budapest Árpád út 112.
Tel.: 160-2266
Nagykereskedelmi iroda:
Bp. 1075 Wesselényi u. 28.
Tel.: 351-9759 (106-os mellék)
Fax: 352-8549
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu



A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1980 Ft, 1 évre 3960 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Rövid fejszámolás után kiderítettük, hogy ez az utolsó PC GURU intro, persze csak ebben az évben. Sok változásnak és megújulásnak voltatok a tanui, hiszen ha az év elejei, kissé vékonyka PC GURU-t elővesszük, akkor nem csak az újság vastagsága, hanem designja, sőt az újság tartalmi felépítése is kissé más volt. Szerintünk határozattan fejlődött a dolog, reméljük nektek is ez a véleményetek. Az év vége mindig is a számvetés készítés, a tervezés, meg persze az előfizetés ideje. Reméljük Ti sem szeretnétek lemaradni az éppen aktuális akcióról, a készülő Tomb Raider II póló egyszerűen fantasztikus lesz, a Computer Karácsony látogatói megcsodálhatják majd a PC GURU stáb jeles tagjain. Ha már a tervekről is szó esett, a következő számban már bizonyára ez ügyben is többet tudunk mondani, hiszen talán nekünk is lesz egy kis időnk rá, hogy egy kicsit kipihenjük magunkat és törjük a kobakunkat a jövőn. Elöttünk áll egy költözés is, lehet hogy még egy képes riportot is láthattok a nagy eseményről, hiszen nem mindennap fordul elő, hogy arrébb toljuk a szekeret. Majd meglátjuk, hogy milyen kedvében lesz a fotomasinában lakó kis manó, hajlandó lesz e megörökíteni a hurcolkodást. Egy biztos, ne keseredjetek el ha nem találjátok a szerkesztőséget a régi helyén, és mindenkit szépen kérünk, hogy a helyünkre költöző békés családot ne zavargássza mindenféle 3D-vel, megrendeléssel, problémával meg ilyesmivel. Egyébként megnyílt egy Deathmatch nevű remek hely (valahol hirdet is az újságban hmmm), ahol ügynökeink jelen vannak és ott megtalálható mindenfajta GURU-s kiadvány. Ha nem szeretnétek igazodni a szerkesztőség náha már kaotikus „nyitvatartásához" nyugodtan térjetek be oda.

Egy-két szót azért szólni szeretnénk a legújabb kiadványainkról is. Itt van az év utolsó CD GURU-ja 2CD-vel 52 oldalon, egyszóval a szokásos giga élvezetet próbáltuk még jobban fokozni az év vége felé (az előfizetők természetesen normál áron kapják, ugye érdemes előfizetni...). A CD-n a szokásos felépítésben megtalálhatjátok a demokat, shareware játékokat, meg mindenféle szokásos dolgot. Extra bonus-ként egy-két újdonságot is felcsempésztünk a CD-re, ilyen pl. a Wing Commander Prophecy vagy éppen az Apache Londbow 2 bemutatója. Az újság is egy kissé átalakult, hiszen egy nagy előzetes rész jelent meg, melyben komolyabb értekezéseket olvashattok a közeljövőben megjelenő játékokról, pl. a Heavy Gear-ról, a Riven-ről vagy mondjuk a Joint Strike Fighter-ről. Sok újdonsággal gyarapodott az újság, ezeket még felsorolni is sok lenne, inkább nézzétek meg. Az intro végén a figyelmetekbe ajánljuk még a Driver-Patch-Cheat CD második részét, igyekezzetek, mert egy kissé elméreteztük az érdeklődést, nagyon fogy a kiadvány.

Most pedig elcsitulnak a hangok, a függöny felemelkedik, megszólalnak a harsonák, a nagyzenekar rázendít egy karácsonyi dallamra, így hát nekünk sincs más dolgunk, mint hogy

Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új esztendőt kívánunk a földkerekség összes PC GURU olvasójának. Sziasztok, találkozunk jövőre, ugyanitt, mindenkivel.

GURU HÍREK

A GURU hírek nagyon egyszerű lesz:

ELKÖLTÖZTÜNK!

Új címünk:

1085 Budapest József krt. 59-61. II. em. 8/b

postacímünk azonban változatlan:

1399 Budapest Pf 701/765

továbbra is ide várunk minden levelet és megrendelést,
kérjük ezt használjátok minden esetben ha küldeni akartok nekünk valamit.

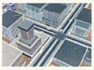
A szerkesztőség telefonszáma valószínűleg marad a 137-0007 szám,
de december második felében nem fog működni az átszerelés miatt!!!

TARTALOM

BEMUTATÓ

10 X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power
12 StarCraft
14 Blade Runner
18 Sid Meier's Gettysburg
20 Tomb Raider 2
27 Outcast

NEWS



6 Omikron
6 FreeSpace
6 Daytona USA Delux Version
6 Dracula: The Reign of Terror
7 Dead Unity
7 Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
7 Crazy Plane
7 Starfleet Academy
8 Dominion
8 Evolution: The Game of Intelligent Live
8 Max Payne
8 Steel Panthers 3: Brigade Commando
9 SimCity 3000
9 Hardwar
9 Tonic Trouble
9 The 3rd Millenium

JÁTÉKLEÍRÁS

22 Curse of the Monkey Island 3
28 Age of Empires
32 Powerboat
34 G-Police
36 Need for Speed IISE
38 Overboard
41 The Tone Rebellion
44 Panzer General 2
48 Dragon Dice
54 Close Combat 2: A Bridge Too Far
58 MS Flight Simulator '98
62 Buccaneer

TALLÓZÓ

80 Quakefény
81 Karácsonyi újdonságok
82 Emulátorok
85 Computer Books újdonságok
89 Utility csokor

ROVATOK

52 3D oldal
66 Shareware játékok
72 Hardware News
84 Más
86 Tuning
88 Teszt rovat
90 Midi
92 Levelezés
96 Cheat
97 Apróhirdetés

A hónap játéka

A Monkey sorozat már nagyon régóta riogatja a PC-s és Amigás kalandjátékosokat. A harmadik rész megjelenésével a LucasArts simán lelépte a hasonló stílusú adventure-öket. Ezen nem kell csodálkozni, mivel ez a sorozat már valóságos legenda lett. Talán csak a Day of the Tentacle második része fog ekkora sikert aratni. Guybrush Threepwood és LeChuck kapitány immár a harmadik menetben püfölik egymást. A tét talán most a legnagyobb, Eleinte keze. Igaz ugyan, hogy aranyból van, de ez a kis apróság egyiket sem zavarja. 1997 végére azonban már nem adhatott ki a LucasArts a Monkey 2-höz hasonló grafikájú programot, ezért elkezdtek változtatni az eredetin. Ennek a kis változtatásnak az eredményét láthatjuk a két CD-n. Szinte minden ki lett cserélve a grafikától egészen az irányításig. Eltüntek az angol igék a képernyőről, helyettük egy a Full Throttle-höz hasonló ikon fog segíteni az irányításban. Csak a verbális humor maradt a régi. Aki szerette az előző Monkey-ok humorát, az most sem fog csalódni. Én majdnem leestem az ágyról, mikor néhány Star Wars poént eleresztett a játék. De az sem volt semmi, amikor hirtelen az első részben találta magát Guybrush barátunk. A készítők gondoltak a képzetlenebb kalandozókra is, neki találták ki a könnyebbik verziót. Ezt azonban nagyon nagy marhaságnak találtam, mivel így rengeteg jó poéntól elesik a lusta játékos.

Talán egy kicsit furcsa, hogy pont egy kalandjáték lett a hónap játéka, de azt hiszem, hogy ilyen kaliberű program csak évente egyszer jelenik meg, s akkor meg kell adni neki minden elismerést. Gratulálunk LucasArts, szerintem ti kapjátok meg az év fejlesztője címet.

Mocsy

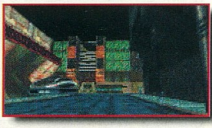
Tomb Raider 2 Compo

Ez az időszak a nagy visszatérőké. Közülük is a legszebb Lara Croft kisasszony. Az EIDOS cég jóvoltából karácsonyi ajándék gyanánt szétosztunk 5 eredeti Tomb Raider 2 játékot és 5 darab pólót, melyeket "Lara egyszer már felpróbált";-))). Ezekért a díjakért csak három egyszerű kérdésre kell válaszolni, a válaszokat leírni egy levelezőlapra, s január 20-ig postára adni.

1. Mi a neve annak a varázstárgynak, melyért a küzdelem folyik?
2. Melyik híres olasz városban játszódik a cselekmény egy része?
3. Milyen színű a szeme Larának?

Azoknak akik élőben is szeretnék látni Larát nincs más dolguk, mint karácsony környékén nézni az egyik leghíresebb magyar show műsort. A pletykák szerint ugyanis fel lett kérve egy fellépésre kis hazánkban. Remélem a Guru szerkesztőségbe is benéz.

Omikron



Az Eidos jelenteti meg '98 végén ezt a kalandjátékot, mely Phaenon eddig ismeretlen bolygóján játszódik. A velünk párhuzamos univerzumban elhelyezkedő égitestről és lakóiról még nem sokat tudunk. A játékról is csak annyit, hogy két részre oszlik. A kaland elemeket akció részekkel vegyítik a készítők. A 3D-s, real-time lövöldözős szakaszokban a játékos bejárhatja a bolygó városait, beszélgethet lakóival és beülhet különös járműveikbe, hogy azokkal derítse fel a terepet. A sötét, futurisztikus hangulat adja majd a program atmoszférájának alapjait.

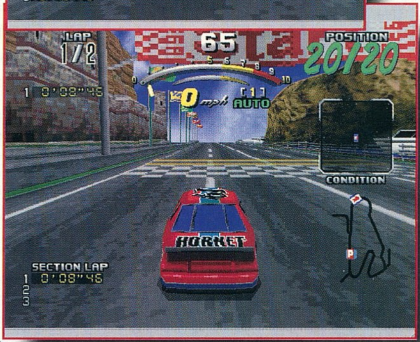
FreeSpace

„Nincs veszteni való időd! Az ősidők óta tartó háború a földlakók és Vasudan népe között folytatódik. Űrflottátadat ismét hadba szólítja a parancs, Te vagy az emberiség utolsó reménye. Köszönj hát el szeretteidtől és vesd magad a világűr ütközeteinek forgatagába."

Nagyjából így szólhat majd a Descent alkotóinak munkáját dicsérő FreeSpace bevezetője. Ámulatba ejtő, renderelt űrmonstrumok irányításával hatalmas birodalmat kalandozhatsz be, hogy megoldd küldetéseidet, melyekben akár az ellenséges hajókat is megszerezheted majd.

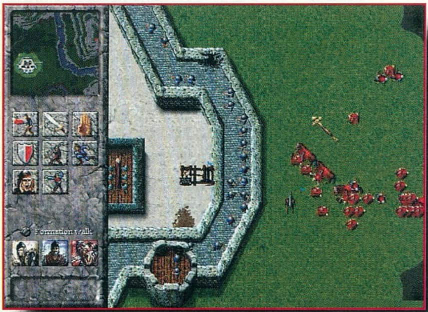
Daytona USA Deluxe Version

Egy játéktermi autóverseny szimulátort sosem lehet egy lapon említeni a PC-s verziókkal. Akármilyen erőműn fut is az a game, akárhány colos is a monitor, meg sem közelítheti azt az élményt, mint amikor beülsz a volán mögé és taposod a pedált. A Daytona USA deluxe egy újabb, véleményem szerint reménytelen kísérlet ennek az alaptételnek a megdöntésére. Persze jól néz ki, meg minden. Nem is véletlenül deluxe. A számadatok: nyolc kocsi közül választhatsz, négy versenytípusban indulhatsz és ugyanennyi perspektívából figyelheted az eseményeket. A hat versenypályán akár nyolc játékos is indulhat majd, hogy próbára tegye tudását. Megjelenés: a napokban.



Dracula: The Reign Of Terror

Láttunk már vámpíros kaland, akció és mászkálós játékot is, de ilyen témájú stratégiára nem emlékszem. A Dracula helyszíne a sötét középkor, mégpedig Európában. A háború Vlad Tepes Dracula és a törökök között dúl és a játékmenet két részre oszlik: a gazdaság oldalán körökre osztott, míg az ütközetek real-time folynak. Multiplayer játéklehetőségről nincs hír, ami valószínűleg a Dracula legnagyobb negatívuma lesz.



* Akik megvették a Sega Rally PC verzióját és időközben egy MMX processzort is beszereztek, kukkantsanak föl a Sega Europe web site-jára a nemrég megjelent patch miatt.

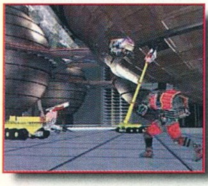
* Az Activision hamarosan megjelenő mech-combat szimulátora már a 3D-s hangtechnológiára épül. A Hevy Gear hanghatásai térhatású mozi illúzióját keltik. Ha nem akarsz kimaradni ebből az élményből szerezz be Diamond Multimedia's Monster Sound, Xitel's Storm 3D, vagy Shark Multimedia's Predator 3D hangkártyát.

* Megjelent a Warlords kártyajáték verziója.

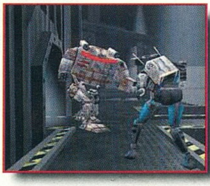
* A Papyrus átnevezte a készülő IndyCar Racing II-t CART Racing-re. 3Dfx támogatásról még mindig nincs hír.

* Japánban új Playstationt ad ki a Sony. Az audio CD-k lejátszásához ez a ketyere fény-showt produkál! Az új modellhez egyébként jár majd egy Dual-Shock analog controller is. A hír legnagyobb durranása azonban

DEAD UNITY



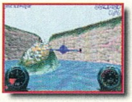
Ismét a jövőben járunk, a műfaj ezúttal sci-fi thriller. A játékosok egy emberszerű robotban öltenek alakot, feladatuk egy veszélyes számítógépközpont kiiktatása. Hogy ez ne legyen ilyen egyszerű, a készítők gondoskodtak megfelelő mennyiségű ellenfélről. A Dead Unity tehát láthatóan egy újabb, ám napjainkban igencsak sikeres típusú, 3D-s lövöldözős játék. A nemes cél érdekében több mint százféle fegyvert vehetsz igénybe, és upgrade lehetőség is lesz bőven. A grafika ígéretes, a képekhez csupán annyit fűznék hozzá, hogy a program például követi és megjeleníti az éjszakák és nappalok váltakozását is.



PLANE CRAZY

Az Inner Workings 1997 végére ígért játéka a versenyzés megszállottainak készül. A vezethető jármű azonban ez alkalommal nem motor vagy autó, hanem repülő. Ez a tetszetős program egyszerűségével együtt könnyen a kedvencek közé landolhat.

(Win'95, 3Dfx, D3D)



STARFLEET ACADEMY

Az Interplay pontosan harmincezerhatszázhatvan óráig várakoztatta a Star Trek rajongóit, míg végre eljött a várva várt pillanat. Úgy tűnik azonban, hogy ez a csaknem kétmillió másodperc nem volt elég a tökéletes program megalkotásához. Máris itt a javítási lehetőség: a szeptemberben megjelent programhoz letölthető az 1.15 patch, aminek az installálása csaknem negyed óráig is eltarthat!

GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

„My name is Knight. You know the rest." A Gabriel Knight sorozat folytatódik. A misztikus, New Orleans-i voodoo gyilkosságok megoldása és a vérfarkas kaland túlélése után mi várhat még kedvenc hősödre? Eleinte úgy tűnik, csupán egy kellemes vidéki hétvége Európában, de a hősök sorsa már csak az, hogy rendre kalandokba botlanak...

A Gabriel Knight 3 a Sierra új 3D szerkesztőjével (G-engine) készült, ami tökéletesen kihasználja a 3D és a nagyobb teljesítményű gépek lehetőségeit, ám élvezhető minőséget nyújt a "gyengébb" felszereltségű felhasználók számára is. A real-time játékban szabadon mozoghatnak majd a játékosok anélkül, hogy panaszt ejthetnének a "pixelességre". A zenei világ folytatja a már megkezdett vonalat és egy kicsit Agatha Christie könyveinek hangulatát idézi. Ezzel meg is teremti a merőben új típusú történet alapzöngéit. Gondolom alig várjátok már a folytatást, de sajnos az 1998 nyarára ígért megjelenésig még bírnotok kell.

minden bizonnyal az, hogy az új változat olcsóbb lesz elődjénél.

*** Az SCI web oldaliról letölthető az Official Blood Patch a Carmageddonhoz..**

*** Hamarosan a Neten is játszható lesz a Magic: the Gathering. Az ehhez szükséges program a Duels of Planewalkers kiegészítőn lesz megtalálható.**

*** Tetris őrültek figyelem! Kedvenc játékotoknak már külön site-ja van: www.tetris.com.**

*** Új játékok a HEAT.NET-en: Take no Prisoners, Quake II, Hexen II, Total Annihilation, War Breed, Postal, Warlords III.**

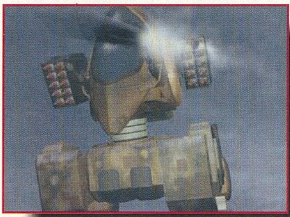
*** Öt-öt új épület, egység és multiplayer pálya tölthető le a Dark Reign-hez. Ugyanitt megtalálható az 1.1 patch is. A cím: http://www.activision.com/games/strategy/darkreign/index.shtml.**

*** Már kapható a Diablo valódi kiegészítője a Sierrától. A Hellfire használatához szükség van az eredeti Diablo CD-re.**

*** Hamarosan a boltokban a Great Battles sorozat következő része, mely Hannibál csatáit eleveníti fel. * Hat új küldetést**

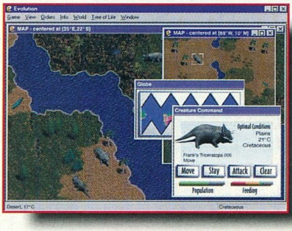
Dominion

Úgy látszik, az ehavi hírek már csak ilyen futurisztikus lesz. Az Eidos Interactive játéka szintén a jövőben játszódik. Száz évvel a G-NOME háborúk befejezése után ismét felszínre törnek az ellentétek a scorp és az emberi faj között, sőt a csatapatéból nem maradhat ki a Darken és Merc birodalom sem. Négy oldalon négy indok és történet, s Te bármelyik mellett harcba



szállhatsz. A cél szokás szerint a terület, a nyersanyagok és a hatalom megszerzése. A Dominion nem sokat foglalkozik a nyersanyagok kiaknázásának kérdésével, mert igaz ez is fontos dolog, de itt nem ez lesz előtérben, hanem a Háború. Ezen lesz itt a hangsúly, és ez meg is látszik az egységek és az általuk használt fegyverek kidolgozottságán. Gyalogosok, gépek, transzport egységek, teleport kapuk, ... a kínálat bőséges. Mindezek két célt szolgálnak: a védekezés vagy a támadás eszközei. Ezek elsődleges célpontjai azonban nem a katonai egységek, hanem az épületek. Erőművek, kutató állomások, kiképzőhelyek és természetesen a főhadiszállás szerepel azon a listán, aminek megsemmisítése, illetve védelme a cél. Idén karácsonykor csaknem ötven (!) real-time stratégia kerül a piacra, ezek között lesz a Dominion is.

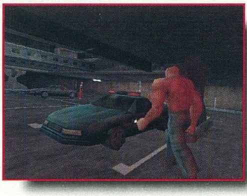
Evolution: The Game of Intelligent Life



Az evolúció külön törvényei és folyamata izgalmas téma. A kezdetleges kétéltűektől eljutni a szárazföldi lények létformáihoz sok ezer évig tartott. Hát még ha a cél az intelligens faj kialakulása, sőt ez a mérce. Ez a program kicsit (de csak egészen kicsit) emlékeztet a Sim Life-ra. A legfeljebb öt ellenfél ellen ha győzni akarsz, a háromszázhatvan millió évet felölelő időszak alatt neked kell elsőként prezentálnod egy intelligens lényt. A több mint százhatvan igényesen renderelt faj között megtalálod majd a mostanában oly népszerű dinoszauruszokat is. Mivel a katasztrófák a Föld történet e hosszú időszakának velejárói, a programból ezek sem maradhattak ki. Mindent látsz majd itt, amit a lemeztektonikával kapcsolatban tanultál: kontinensek szakadnak részekre, hegyek emelkednek és süllyednek, gleccserek törnek fagyos utat az erdőkben és még számtalan egyéb katasztrófa is vár: vulkánok, meteor becsapódások, stb. A paleontológia és a geológia igazi mélységei adják meg ennek a programnak azt a hátteret, amitől olyan érdekes az egész. Megjelenés: a napokban. (Win'95, MMX, 3D)

Max Payne

A játék sztorija erősen emlékeztet a Mad Max -re. Max Payne egy megkeseredett, magányos hős. Megvádolták főnöke meggyilkolásával és lemészárolták a családját. Ez a forróvérű ex-zsaru New York alvilágának forgatagában keresi a válaszokat tönkretett életének kérdéseire. Mint azonban ismeretes a bűnözők nem kedvelik, ha valaki túl sokat kérdezősködik. Ezért aztán Max gyilkosokkal, drogosokkal,

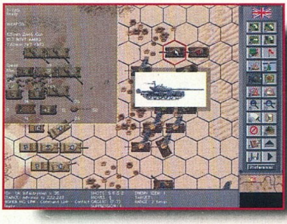


korrupt rendőrökkel és profi bérgyilkosokkal küzd meg, hogy leleplezze néhány feddhetetlennek hitt politikus bűnös titkát.

Ez az új 3D-s lövöldözős játék a történethez méltóan komor, borongós hangulatú ugyanakkor izgalamas perceket ígér e program kategória híveinek. A megjelenés 1998 végére várható.

Steel Panthers 3: Brigade Command

A Steel Panthers sorozat népszerűségének okát nem tudom, hogy kutatták-e már. Az biztos, hogy ez a rajongó tábor



tekintélyes méretű. A harmadik rész nem szakít a megkezdett hagyományokkal és a hat campaign több mint negyven misszióval várja a játékosokat. A történelmi éra 1939-tól egészen napjainkig tart, sőt a jövő feltételezett ütközeteibe is belekukkant (NATO-1998, Holy Way-1999). A random sceanrió lehetősége persze végtelen missziót generál, de valljuk be, mindannyian jobban szeretjük az előre megtervezett pályákat.

A kép gondolom mindenkiben felidézik a régi nagy csaták hangulatát. Mielőtt a Voodoo-fanok lehurrognák a játékot, elmondanám, hogy a Steel Panthers DOS alatt fut. Ez a program csak azoknak való akik elborult stratégiások, mert a legbelső vázáig, azaz a csontig stratégia!

tölthettek le ingyen az Incubation-hoz a Blue Byte web oldalairól: http://www.bluebyte.com.

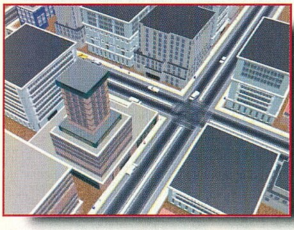
*** A Total Annihilation új egységei szintén ingyenesen letölthetők az Internetről (http://www.cavedog.com).**

*** A Westwood megjelentette különleges játékgyűjteményét. A Domination Pack-ban megtalálod a Red Alert-et, hozzá a két mission disk-et (Conterstrike, Aftermath) és egy audio CD-t. Szép karácsonyi ajándék.**

*** 1998 áprilisában jelenik meg a Wings of Destiny, melynek 32 bites palettája és 3D támogatása iszonyatosan realisztikussá varázsolja majd a második világháború légicsatáinak színtereit.**

*** Telurian Defender. Ez a program egy alaposan kidolgozott üzleti stratégia első eredménye. A tervek szerint a megjelenő trilógia első részeként megalapozza majd a játék hírnevét. Ehhez persze jó, élvezhető, sőt szinte**

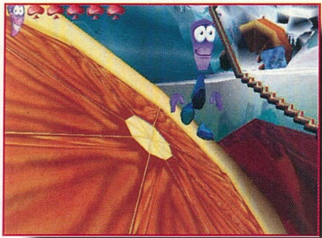
SimCity 3000.



Megérkezett a Sim City harmadik generációja. Az emberek, az épületek és a város legapróbb részlete is teljes 3D-s, renderelt csoda, melyet éppúgy szemlélhetsz az utcáról, mint ötvenezer láb magasságból. Ha esetleg ez még kevés lenne az üdvösséghez, az egyes lakásokba is bemehetsz és kifigyelheted a lakók mindennapjait (microszimulátor Maxis módra). Többszáz új épületet is ígérnek: kávéházat, hamburgerest, farmot, hogy csak néhányat említsek a sok közül. A katasztrófákról pedig csupán annyit, hogy városodba beállíthat maga Godzilla is.

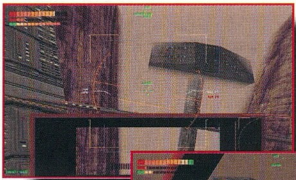
Tonic Trouble

Ha szeretted a Rayman-t és megőrülsz a Mario64-ért, akkor neked készült a Tonic Trouble. Ed, a rajzfilmszerű főhős tizenöt világban teszi majd próbára a játékosok ügyességét és türelmét. A lélegzetelállító grafika 60 frame/másodperc sebességgel fut. Mint a legtöbb 3D megjelenítéssel dolgozó program, ez is külső nézőpontból mutatja a játékot. A nyegle, marionett bábszerű figura esetlen mozdulataival hamar belopja magát a szívedbe. A pályák során furcsa barátokat és szövetségeket szerez majd. Mindjárt az elsők között említhetem azt a piranját aki felpuffad, ha telezabálja magát. Azután ott van az egész állatsereget vezénylő csiga, a dínotehén és a pilóta engedéllyel rendelkező mammut. Nem részletezem tovább, cool és kész. Ráadásul az Ubi Soft web oldalira időközönként új pályák és karakterek is felkerülnek majd. A programból egyébként két verzió is készül, az egyik a szokásos CD-Rom, míg a másik speckó DVD-Rom verzió lesz 3D Dolby Digital hanggal.



Hardwar

Gyönyörű fénykutak pompáznak egy különös űrbéli városban. Csodaszép! Ám otthonod sokkal kevésbé ideális, mint amilyen szép. Igen, legszívesebben eltűznél erről a bűnös, beteg égitestről, mégis idekötnek anyagi érdekeid. A Hardwar-ban választható hős engem erősen emlékeztet Han Solo jellemére és foglalkozására. A korlátlanul bejárható 3D világban öt karakter közül választhatsz majd. Mindegyikük speciális foglalkozása: űr-zsoldos, aki kereskedik, ad és vesz, néha csempész is, s nem riad vissza a harcoktól sem. Ahogy a megoldott feladatok nyomán nő a hírneved, úgy változik majd a felkínált küldetések komplexitása és a honorárium is. Az így szerzett pénzekből fejlesztheted hajód tűzerejét, tárolóhelyét, vázát és fedélzeti számítógépét is. Ebben az elképzelt, ám mégis valószerű világban a bizalom már szinte teljesen hiányzik az emberekből, talán nem ok nélkül...



The 3rd Millennium

Mostanában divat lett szidni a Kormányt. A politika olyan, mint a foci, ma Magyarországon mindenki ért hozzá. Arra azért kíváncsi lennék, hogy a sok nagyszájú mit is kezdene hasonló helyzetben. Nagyon valószínű, hogy ugyanazt pepitában. A 3rd Millennium program azonban lehetőséget ad mindenkinek, hogy bebizonyítsa milyen politikus válna belőle. A helyszín ugyan áttevődött a nem túl messzi jövőbe, de az alapfelállás ugyanaz maradt, a fő szempont a saját népünk jóléte. Gyanítom, hogy ennek elérése nem is lesz olyan egyszerű, mint ahogy azt sokan gondolják. A program a karácsonyi játékdömping részeként fog megjelenni.

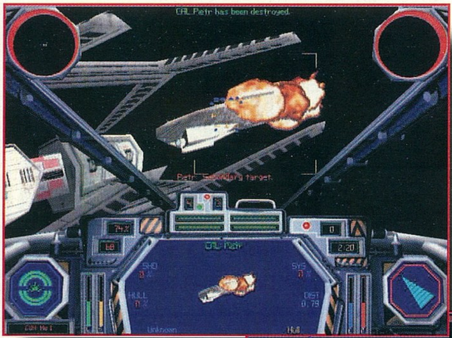
abbahagyhatatlan programra van szükség. Nem tudom, hogy a Telurian Defender ilyen lesz-e, de azt igen, hogy olyan programokból vettek ötleteket mint az X-Com vagy a Tie Fighter. A történet időpontja a közelgő XXI. század, melyben meteoritok özöne zúdul a Földre. A megemelkedett vízszint, a tornádók és elektromos viharok nyomán a civilizáció csak nyomokban marad fenn. Ha ez még nem lenne elég, az új kor hajnalán még egy idegen faj inváziójával is meg kell küzdeni...

Ismét egy sötét kép a lehetséges jövőnkről. A harminc pálya feladatait több nehézségi szinten is megoldhatod. A missziók gondolom igazán majd ott lesznek élvezetesek, ahová tervezték őket, az Interneten. A jövő év májusában megjelenő játékhoz a minimum: P166 MMX, 3D, az ajánlott config pedig: PII 233, 3D.

Lily
lilytm@usa.net

X-Wing vs. TIE Fighter

BALANCE OF POWER



Az eredeti program megjelenését akkora hírverés előzte meg, hogy nem is csoda, ha nem mindenki ízlésének tudott igazán megfelelni. A legtöbben mégis a hadjáratokat hiányolták a X-Wing vs, TIE Fighter-ből. A reklamációk végül is meghallgatásra találtak a LucasArts berkeiben. Karácsony magasságában fog kijönni a Balance of Pwer, ami nem más, mint egy küldetéslemez. Sokan biztosan legyintenek ennek hallatán, pedig nincs igazuk. Ez a küldetéslemez 30 küldetést tartalmaz. Két hadjáratban küzdhetünk, sőt még hat cut-scene-t is kapunk jutalomként. Az események egy lázadó hajógyár körül zajlanak, melyet a Birodalom mindenféleképpen meg akar semmisíteni. Ennek elérésének érdekében még egy szuper csillagrombolót is bevet a lázadók ellen. Nem kell azonban a lázadókat sem félteni. A segítségünkkel, no meg a Rouge szakasz pilótáival sikeresen felvehetik a versenyt még ez ellen a monstrum ellen is, sőt szerintem nem járok messze az igazságtól, ha azt mondom, hogy a lázadó hadjárat végén bajba kerül Vader zászlóshajója. Azok, akik inkább a sötét oldalt részesítik előnyben, jelentkezhetnek az Avanger osztaghoz pilótának. Nekik a fő céljuk a lázadó hajógyár megsemmisítése lesz. A szuper csillagromboló megjelenésével felbomlanak az erőviszonyok. Ennek a kompenzálására a lázadók bevetik az egyik titkos fegyverüket, a B-Wing-et.

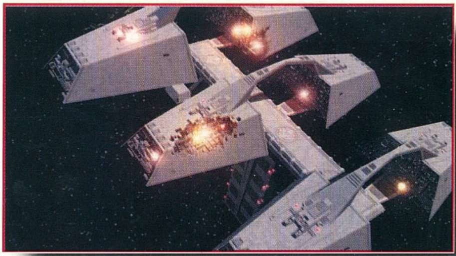
Ez lesz az egyetlen új hajó, amin repülhetünk, de lesz még számos új, nem repülhető űrhajó is. Pontos információink még nincsenek ezekről, de annyi már biztos, hogy közöttük lesz egy könnyű kalamari cirkáló.

A grafikát tekintve a BoP elég sokat fejlődött. Most már nem kell várni a 3D gyorsítókártyák támogatását segítő patch-re. Ennél a programnál alapból támogatva lesz a Direct3D. A LucasArts azonban rájött arra, hogy léteznek olyan kártyák is, melyek sokkal többet tudnak, mint amennyit a D3D kihasznál. Ezért kiemeltek néhány chipkészletet, s rájuk külön optimalizálták a programot. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy a 3Dfx az első helyen áll a listán. Minden hajónak finomították egy kicsit a grafikáján, sőt még a belső műszerfalon is javítottak egy kicsit. Igazából azonban akkor ijedtem meg, amikor hírt kaptam arról, hogy az ellenfelek mesterséges intelligenciáját is javítani akarják. Nekem már így is elég nehéz volt a játék, mi lesz itt ha még ezt fokozzák?

A játék fő tervezője Lawrence Holland lett, akinek a nevéhez olyan játékok fűződnek, mint az X-Wing és a TIE Fighter. Az elmondása szerint ez lesz a legnagyobb datadiszk, amit a LucasArts valaha is a piacra dobott. Az egyéni küldetéseket úgy tervezték meg, hogy azok a többjátékos üzemmódban is élvezhetőek legyenek. Nagyon sokan panaszkodtak az Internetes játék problémáira. Ez volt az egyetlen téma, melyre még Larry sem tudott kielégítő magyarázatot adni. Úgy véli, hogy a probléma gyökere az Internet-ben van, nem pedig a programban. Szerinte még várni kell, míg elég biztonságosak lesznek a vonalak.

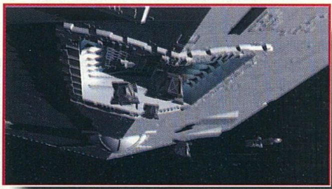
Volt még egy témakör, amin csak sejtelmesen mosolygott. Megkérdezték tőle, hogy mit szándékszik csinálni az elkövetkezendő években. Ő erre csak annyit válaszolt, hogy szeretné folytatni az X-Wing vs. TIE Fighter vonalat. Elmondta, hogy még rengeteg ötlet van a tarsolyában, amit szeretne megvalósítani. Lelki szemeim előtt ekkor megjelent a Hoth renszer, egy hósikló és néhány behemót AT-AT walker.

Tudom, hogy ez már volt a Shadow of the Empire-ben, de mint tudjuk, a jóból soha sem elég. El tudnék még képzelni egy félig kész Halálcsillagot, mely békésen kering az Endor bolygó körül, s a rajta lévők nem is sejtik, hogy hamarosan a Zsivány osztag és egy meglepően fürge koréliai teherhajó keresi fel a főreaktorukat.



Álmodozni szép dolog, de itt az ideje, hogy visszatérjünk a valóság talajára. A BoP karácsonyra fog a boltokba kerülni, addig is gyakoroljon mindenki egy kicsit repülni.

Mocsy



CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
N-TEC
the third
Millennium
simulation game
G.N.P.
Neworld
E.A.M.O.
Europa
U.N.A.
C.I.S.
Pollution
Atmosphere
63 %
Waste
Stock
Annual Recycling
Area of Bahia Blanca
1.774.552 Inh.
Pollution
Satisfaction
Road
Railroads
1 Km
0 Km
A harmadik évezred szimulációs játéka

StarCraft

GALAKTIKUS KONFLIKTUS BLIZZARD MÓDRA

Egy sikeres stratégiai játék készítése mindig nagy kihívás. A játékmenet alaptípusának megválasztása csupán az első lépés. Úgy tűnik korunk slágere az izgalmas, feszültséggel teli, pergő sodrású real-time stratégia. Ez a kategória viszont már bővelkedik jó néhány sikerdarabbal, aminél rosszabbat csinálni értelmetlen, jobbat viszont nagyon nehéz feladat. A Blizzard csapata részben előnyt élvez a többiekkel szemben, hiszen a nagysikerű Warcraft sorozat az ő műhelyükből került ki. Már pedig az a rendszer jó, és az alap mindig a legfontosabb. Kérdés, hogy azon kívül, hogy kicsit átalakítják a külcsínt, soroljuk a legfontosabb dolgok közé, ám valljuk be, nem árt ha van valamilyen háttere egy játéknak. Sajnos a legtöbb program sztorija ráhúzható egy sémára, amit a Starcraft készítői igyekeztek elkerülni. Ez annyira jól sikerült, hogy állítom, regényt lehetne írni a háttértörténetből...

Bár a Starcraft a jövőben játszódik, mégis évmilliókat kell visszapörgetnünk az időben, hogy eljussunk a történet kezdeteihez. Gondolom a Xel`Naga, mint faj neked sem mondott semmit eddig. Ám most megtudhatod, hogy ez a faj beutazta a világmindenséget, hogy új létformákat hozzon létre. Mi másra törekedhetett volna, mint a Tökéletesre? Két 'legérdekesebb' kísérletük a Protoss és a Zerg faj. Amikor a Starcraft már játszható története kezdődik, akkor e két létforma képviselői éppen életre-halálra szóló csatát kezdenek. Az emberiség pedig mint olyan sokszor már a játékok története folyamán, ismét rosszkor és rossz helyen bukkan fel...

milyen újdonságokat hoz majd a Starcraft? Íme egy kis bemelegítő a karácsony egyik legsikeresebb programjáról.

Már első látásra feltűnő a grafika. Igen, ennek ilyennek kell lenni. Brutális és ugyanakkor különleges, futurisztikus épületek, egységek, járművek és űrhajók.

Az alaptörténetet általában nem

PROTOSS

A sztorihoz azonban ennyi még nem elég, emögött sokkal több van. Milyen csodálatos dolog eleve, ha egy faj a tökéletes létforma megalkotására törekszik. (Ha ez sikerülhetne neki, akkor talán ő maga lenne a tökéletes, hiszen képes lenne ennek a feladatnak a megoldására, vagy nem?!) Az Aiur bolygó felszínén különös lényeket hozott létre e megszállott kultúra. A Protoss kreatúrák nem csupán rendkívül mozgékonyak, erősek és intelligensek voltak, hanem képességeik révén telepatikusan kommunikáltak. Mivel Xel'Naga számára ők közelítették meg elsőként az ideális célt, a nevük Protoss, avagy 'az elsőszülött' lett. Az alkotók évezredeket töltöttek a faj 'csiszolásával', míg az végül olyan intelligens lett, hogy az "atyák" elhatározták, megmutatják magukat "gyermekeiknek". Talán ez volt az első hibájuk, ki tudja. A tökéletesnek szánt faj tagjai ráeszméltek egyéni tudásuk hatalmára. Az addig oly egységes nép hamarosan törzsekre szakadt és megkezdődött a háborúskodás. A csalódott kreátorok elhagyták elsőszülötteiket és sosem tértek vissza. A felügyelet nélkül maradt "gyermekek" véres tombolását Khas csendesítette le. Ő volt az a legendás egyéniség, aki újra egységbe fonta népét, hogy elindulhasson az igazi fejlődés útján. Ez annyira jól sikerült, hogy a második évezredre már a Protoss birodalom a galaktika gyengéinek védelmezője, kiemelkedő pszionikus képességekkel és technológiával...

ZERG

A Xel`Naga igencsak csalódott volt az Aiur bolygóján elért kudarca miatt, ezért újra fürkészni kezdte a galaxist egy megfelelő világ után. E

fáradhatatlan kultúra ez alkalommal úgy gondolta, hogy a tökéletességet megpróbálja elvonatkoztatni a külsőtől. A kopár és kietlen Zerus-t választotta színteréül az új, féregszerű lények megalkotásának. A teremtők munkája sokkal jobban sikerült, mint ahogy azt valaha is remélni merték... A zergek megtanulták berágni magukat más lények testébe, hogy túléljék szülőbolygójuk kegyetlen próbatételeit. Alkalmazkodási képességük jóval túlnőtt alkotóik legmerészebb álmain is. Néhány generáció alatt megismerték és megtanulták "gazdaállataik" képességeit és igyekeztek új, intelligensebb fajokba "költözni". Az alkotók, emlékezve arra, hogy előző kudarcuk forrása is gyermekeik egyéni öntudatra ébredése volt, úgy gondolták, megáldják a zergeket a kollektív tudattal. Nem tudták, mit cselekszenek! E tökéletes alkalmazkodásra és túlélésre született faj az új "adomány" segítségével azonnal rájött, melyik a számára legideálisabb hordozó

(vagy nevezhetjük gazdaállatnak is). A Xel'Naga meglepett egyedeinek még megdöbbeni sem volt idejük, s már meg is szűntek létezni. A zergek frissen szerzett tudásukkal pedig felismerték, hogy az egyetlen nép, mely megállíthatja őket, a protoss...

És innen a sztori már hömpölyög a szokásos séma szerint. De ha figyeltél, tudod már, hogy az emberek sem maradhatnak ki a buliból, Hogy ők hogy kerülnek a képbe? Elmondom.

Terran

Nos, a Földön ez idő alatt, ha még emlékszel lávafolyamok izzottak, jóval később dinoszauruszok élték titokzatos életüket és lelték halálukat, majd egy napon valamelyik majom úgy gondolta, kiegyenesedve lép a jövő felé... (Legalábbis ezt tanultuk.) Ideális kezdet, melyből egy olyan civilizáció bontakozik ki, melyben a gyilkolás, az erőszak és a fegyverek ropogása mindennapos. Olyannyira, hogy a második, majd a harmadik világháború iszonyatos pusztítást végez az emberiség soraiban. Néhányan aztán különös módját választják a túlélésnek és egy ijesztő Új világra ébrednek, melyben két oldalról is vadásznak rájuk. A zergek a potenciális hordozót keresik bennük, míg a protoss hadsereg e lehetőség miatt tör az életükre. Valljuk be, a Blizzard rémálmában megjelenő emberiség jövője nem is tűnik olyan valószínűtlennek...

Na jó, ennyit a történetről, amit azért osztottam meg veletek, mert bevallom tetszik és legalább legközelebb már nem foglalja a cikkből a helyet.

Természetesen az egyes fajok alakulatait még korai lenne felsorolni, de az nyilvánvaló, hogy három ennyire különböző kultúrának az épületei, az egységei és speciális képességei mennyire eltérőek lesznek. Minden népnek megvannak a dolgozói, gyalogos és légi egységei, de a működési módszerek merőben eltérőek. Persze a cél azonos: mindenki más elpusztítása. Az emberek csapatai bizonyosan ismerősek lesznek innen-onnan, de hát a fejlődési irányunk valóban elég egyértelmű. A zergek létformája talán a legérdekesebb, igaz sci-fi sztorikban és filmekben már találkoztunk jó néhány hasonlóval. Ezek nyomán nem is csoda, hogy például az általuk használatba vett bánya a többi nép számára többé már nem hasznosítható. Ezek a lények gyorsan és olcsón rengeteg egységet képezhetnek, míg velük ellentétben a protoss alakulatai lassabban és

költségesebben készülnek, ám pusztító erejük felülmúlhatatlan. Majd a maga idején eldöntöd, kinek az oldalán szállsz ringbe, nem igaz?!

A támadás persze még nem minden, a védekezés éppolyan fontos. A földiek központja például képes a helyváltoztatásra, ugyanis ha kell, repül. No nem túl gyorsan, tehát a légtérben igencsak védtelen. A zergek épületei már egész más lapra tartoznak, ezek ugyanis tulajdonképpen maguk is egységek. Biológiai építő anyagaiknak köszönhetően éppúgy regenerálódhatnak mint társaik, sőt különleges védőmechanizumusuk is van. A protoss struktúrák alakulataikhoz hasonlóan magas technikai felszereltségűek, ennek megfelelően igen költségesek.

Ha vállalod a Starcraft kihívását, harminc különleges küldetésben döntheted el a Galaxis sorsát. A multiplayer verzióban pedig akár nyolcan is küzdhettek egymás mellett vagy ellen hálózatban, modemen és természetesen a Battle.net-en. A programhoz eleve jár a scenario és campaign editor, aminek nyomán valószínűleg az Interneten megszámlálhatatlan mennyiségű pálya vár majd a rajongókra.

Még egy érdekesség. Ron Millar, aki designer-ként a Starcraft előtt már olyan programokon is dolgozott, mint a Warcraft II és a Diablo, még a project elkészülése előtt kilépett a Blizzard-tól. Hűtlenségének az oka annyi volt, hogy meglátta a készülő Dark Reign-t és részt akart benne venni...

Lily

Blade Runner

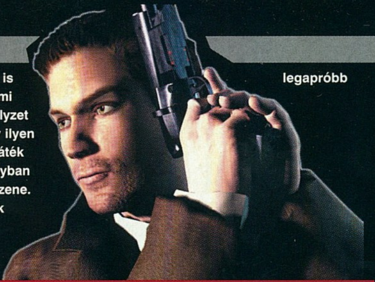
EMBER VAGY REPLIKÁNS?

Nem is tudom megmondani, hogy mikor is láttam az eredeti filmet. Arra azonban tisztán emlékszem, hogy mennyire megdöbbentett. Tizenvalahány évesen még nem igazán tudtam felfogni a film értelmét, de már akkor sejtettem, hogy itt jóval többről van szó, mint egy egyszerű jó-rossz párviadalról. Akkoriban még nagyon kevés sci-fi film jutott el a vasfüggönnyel elzárt kis hazánkba, ezért mindenki mohón vetette rá magát Ridley Scott klasszikussá vált filmjére, a Blade Runner-re. A magyar címét, a Szárnyas fejvadászt nem tudom ki adta neki, de nem nagyon lennék meglepve, ha kiderülne, hogy ugyanarról a személyről van szó, aki hírhedtté vált Nyolcadik utas a halál címet kiagyalta. Én mindenesetre megmaradok a Blade Runner-nél, nekem ez sokkal jobban tetszik. Ha nem csal az emlékezetem, akkor C-64-en már volt egy Blade Runner, de magából a játékból igazán sok nem maradt meg bennem. Arra viszont határozottan emlékszem, hogy Vangelis zenéjét meglepően jól feldolgozták, persze csak a C-64 lehetőségeihez képest. Azóta eltelt jó néhány év (van az már tíz is), de nem jutott eszébe senkinek sem, hogy megvásárolja a játékjogokat. Nem is csoda, hiszen az utóbbi években a kalandjátékok egyre inkább a háttérbe szorulnak. A sok 3D-s Doom és a valós idejű C&C klónok korában nem igazán nagy a kereslet a kalandjátékok iránt. A Westwood cég azonban mindig is úttörő volt ezen a piacon. Emlékezzünk csak vissza a bombaként robbanó Dune 2-re. A cég igyekezett mindig az elsők között lenni a játékstílusok teremtésénél. Egy C&C-t mindenki megvett, de rá két évre csak fanyalognak és válogatnak a számtalan hasonló kaliberű játék között. Pedig azok egyáltalán nem rosszabbak az eredetinél, sőt sok esetben felülmúlják azt. Csak az időzítéssel van probléma.

Pontosan ezt csinálja most is a Westwood. Mindenki lemond a kalandjátékokról, de ők lehetőséget látnak benne. Persze nem a hagyományos módon, hanem valami olyasmit próbálnak meg létrehozni, amit annak idején a C&C-vel. A Blade Runner lesz az első igazi 3D kalandjáték. Fogadni mernék, hogy egy-két éven belül megnő az érdeklődés a hasonló

játékok iránt, csak akkor már megint késő lesz.

Kiderült, hogy nemcsak a Westwood cég szeretett volna játékot csinálni a Blade Runner-ből. A jogokat birtokló cég leginkább a játék történetére volt kíváncsi. Megszabták, hogy a legjobb történetet készítő cég kapja meg a jogokat. Készültek is vadabbnál vadabb folytatások és előzmények. Egyik sem nyerte el azonban a Blade Runner Partnership tetszését. Ekkor lépett a színre a Westwood egy konkurens storyline-nal. A történetük nem kapcsolódik szorosan az eredeti filmhez, inkább mellette futnak a szálak. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne találkoznánk a filmből ismert karakterekkel. Éppen ellenkezőleg, csak ők el lesznek foglalva a saját problémáikkal. Úgy látszik a Partnership látott fantáziát a dologban, így a Westwood Studio kapta meg a jogokat. Persze voltak apró problémák. Kevesen tudják, hogy az eredeti film elkészítésének a végére elfogyott a pénz. A szereplőket nem pénzzel fizették ki, hanem jogokat kaptak a filmre. A Westwood-nak tehát egy csomó színésszel meg kellett egyeznie, csak így kezdhettek bele a játék elkészítésébe. Sok művész idegenkedett az ötlettől, hogy felhasználják az ő kinézetét és renderelt szereplőt csináljanak belőle. A grafikusok azonban türelmesen elmagyarázták nekik mindent, s az eredményt látva még a leghangosabb berzenkedő is elhallgatott. Igazuk is volt, mert amit a Westwood csapat csinált, az valami elképesztő. Én nem nagyon szeretem a renderelt dolgokat, de ilyen minőséget és élethűséget még egyetlen játékban sem láttam. A képek láttán remélem mindenki belátja, hogy igazam van. A



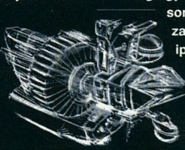
grafikával nem is lesz tehát semmi baj, de mi a helyzet a zenével? Egy ilyen jellegű kalandjáték hangulatát nagyban befolyásolja a zene. Jogi problémák miatt nem használhatták fel teljes

egészében az eredeti Vangelis zenét, így a játék zeneszerzőjére maradt az a hatalmas feladat, hogy létrehozza a játék zenéjét. A hírek szerint ez olyan jól sikerült, hogy még maga a zeneszerző sem tudta megkülönböztetni az eredetit az újonnan készülttől.

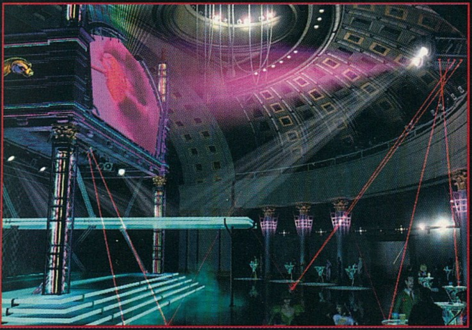
Hiába kiváló azonban a zene és a grafika, ha a történetben nem tudnak valami kiemelkedőt nyújtani. Ismerve a Westwood-ot, ez sem lesz probléma. Mint már említettem, a program ugyanabban az időben játszódik mint a film, csak éppen más szereplőkkel. Mi egy Roy McCoy nevű blade runner-t személyesítünk meg, akinek az a feladata, hogy szökött replikánsokat hajszoljon Los Angeles sötét utcáin. A fiatalabb olvasóknak valószínűleg fogalmuk sincs mi is az a replikáns. Ők tulajdonképpen androidok, akik a legapróbb részletekben is hasonlítanak az emberekhez. Különösen veszélyes tevékenységet űznek, olyan körülmények között, melybe normális ember azonnal belehalna. Ezek a lények azonban rendkívül intelligensek, s éppen ezért veszélyesek. Genetikai úton az élettartamukat lecsökkentették négy évre, hogy ne jelenthessenek túl nagy veszélyt az emberiségre. Az androidok egy csoportja azonban megszerzett egy űrhajót és elrepültek Los Angeles-be, hogy megszerezzék azt a genetikai kódot, melynek segítségével meghosszabbíthatják az életkorukat. Már rögtön a játék elején válaszút elé kerül a játékos. Három lehetőség közül

viszonyulni a replikánsok, ha egy marha nagy fegyvert szegezünk rájuk és másképp, ha a DNS kódokat adjuk át díszdobozban. Fontos szerepet kap a játékban az idő is. Nem véletlenül lett a játék műfaja 3D real-time adventure.

Nem kell megijedni, nem az óra lesz a legfontosabb ellenfelünk. Az azonban könnyedén előfordulhat, hogy miközben mi totyorgunk valahol, addig egy másik helyszínen éppen sorsdöntő események zajlanak. Nem árt tehát iparkodnunk.



A készítők szerint nagyon sokszor végig lehet majd játszani a játékot, hiszen minden egyes történetben mások lesznek az androidok. Bevallom én félek ettől egy kicsit. Lehet, hogy régimódi vagyok, de igazából nem



választhatunk. Játszhatunk úgy, mint rendes blade runner, akit csak az érdekel, hogy minél több replikánst fogjon el. A második lehetőség az, hogy szimpatizálunk ezekkel a robotokkal. A harmadik a legmegrázóbb, itt ugyanis kiderül, hogy te is egy robot vagy, s most már neked is érdeked, hogy megszerezd az életet jelentő DNS kódot. Természetesen a választásunk nagyban befolyásolja majd a játékmenetet. Másképpen fognak hozzánk

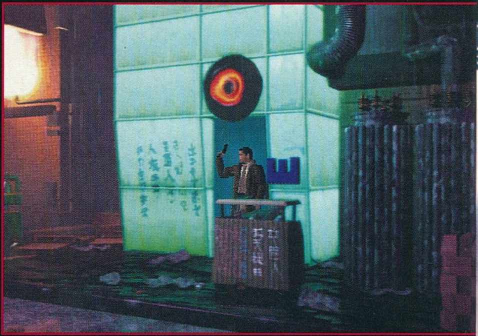
találkoztam még olyan kalandjátékkal, melyben jól meg lett volna csinálva a többféle befejezés. Én inkább az egyutas kalandokat preferálom, hiszen ki akar többször nekirohanni egy kalandjátéknak. Ez az egy, amitől félek a Blade Runner-rel kapcsolatban. Bízom azonban a Westwood fiúk találékonyságában.

Egy ilyen veszélyes küldetésre nem lehet befogni megfelelő felszerelés nélkül. Egy detektív

legfontosabb felszerelése a KIA. Ez a szerkentyű tulajdonképpen egy miniatűr számítógép, mely segítségével osztályozhatjuk és csoportosíthatjuk a játék során megszerzett információkat. Ha igaziból létezne ilyen szerkezet, akkor még egy nem kalandjáték beállítottságú játékos is végig bírná vinni még a legnehezebb adventure-t is két óra alatt. (Szerintem a Bird-nek titokban van otthon egy ilyen szerkezete.)

A másik hasznos szerkentyű az ESPER. Ez nem más, mint egy nagy erejű nagyítógép. A filmben is volt egy hasonló Harrison Ford kezében, tovább is jutott a segítségével. Az ESPER segít abban, hogy egy képből olyan információkat szedjünk ki, melyek szabad szemmel nem is láthatók. Szinte korlátlan nagyítási lehetőséget biztosít az eredeti kép bármelyik részére. Megfelelő kezekben olyan részletekre is fényt deríthet, melyre nem is gondoltunk volna.

Nagyon sokszor el kell döntenünk elég rövid idő alatt, hogy a velünk szemben álló lény ember vagy replikáns. Ez nem könnyű feladat még egy számítógépnek sem. Az alapfelszereléshez tartozik a személyi letapogató és válaszanalizáló gép, mely 75%-os biztonsággal megmondja, hogy a velünk szemben álló lény valódi avagy android. Vigyázzunk vele, hiszen a gép is tévedhet és a helyi rendőrség nagyon nem nézi jó szemmel, ha a blade runner-ek az androidok helyett a békés polgárokat lyukasszák ki. A gyors helyváltoztatás érdekében kaptuk meg a repülő kocsinkat. Vannak helyzetek, amikor a gyors cselekvés az életünket mentheti meg.

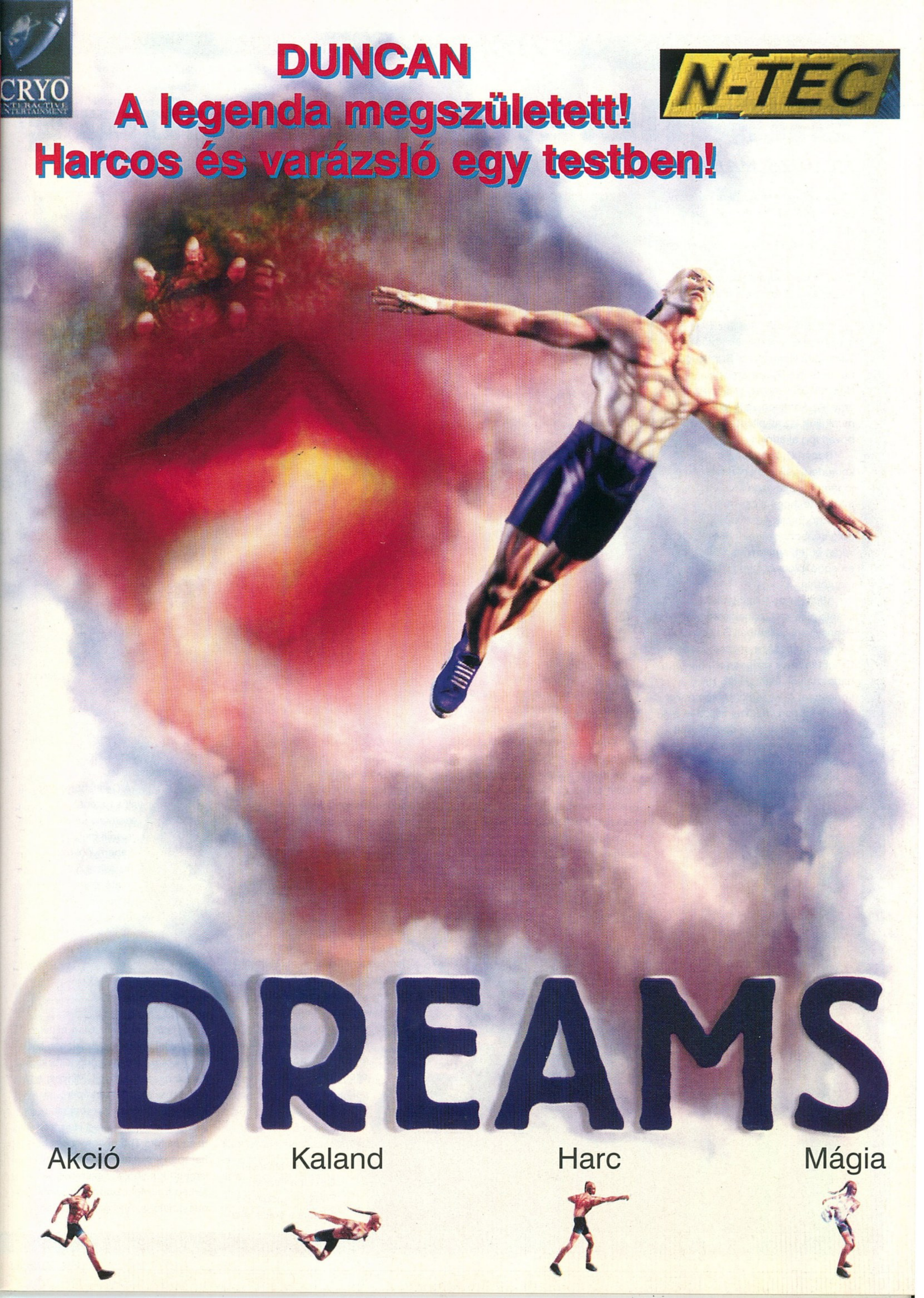


A Blade Runner november közepén jelenik meg. Az újság megjelenésének az időpontjában már nagy valószínűséggel tesztelni fogjuk. Négy CD-n fog megjelenni és valami iszonyatosan hosszú kalandjáték lesz. A Westwood cég most sem adta alább, elhatározták, hogy ebben a stílusban is ők lesznek a legjobbak. Vannak azonban fenntartásaim. A hírek szerint a Westwood ismét elkövette azt a marhaságot, hogy nem lehet kiíratni a szöveget a képernyőre. Azt hittem, hogy ez csak nekünk, külföldieknek okoz problémát, de tévedtem. Amerikaiak és angolok is panaszkodtak a Lands of Lore 2-re, pontosan a kiíratás hiánya miatt. Úgy látszik ők sem mindig értették meg az eltorzított beszédeket. Remélem azonban, hogy a hír kacsának bizonyul és nem szúrnak el egy szépreményű kalandjátékot ilyen ostobasággal.

Végezetül néhány száraz technikai adat, csak hogy érzékeltessem, milyen is lesz a Blade Runner. A készítők szerint 1600 fejtörőt építettek a játékba és több, mint 6000 sor szöveg hangzik el. A grafika természetesen nagyfelbontású (640x480), de 24 millió színnel. A játék 15frame/sec sebességgel fog futni, ami ebben a kategóriában igencsak jónak számít. Egyszerre nyolc karakter lehet a képernyőn, ami azt jelenti, hogy 32000 poligont mozgat a gép 15 frame/sec-en. A játékot kifejezetten Win 95-re tervezték, természetesen a legújabb DirectX támogatásával. A Win 95 mellett a Blade Runner hibátlanul fog futni a Windows NT-n is. Egy helyszínen maximum 50 fényforrás fordulhat elő, melyek természetesen hatással vannak a képernyőn található karakterekre. Olyan speciális fény effektek is helyet kaptak a játékban, mint például a lens flares.

Nem is akarom tovább csigázni a kedélyeket, beszéljenek helyettem inkább a képek. Én azonban már tudom, hogy mivel fogok játszani a karácsonyi szabadságom alatt.

Mocsy


CRYO
DUNCAN
A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!
N-TEC
DREAMS
Akció
Kaland
Harc
Mágia

Sid Meier's Gettysburg

ISAURA MARAD A GYAPOTFÖLDÖN!

"Olyan ez, mint mókusokra vadászni, csak ezeknél a mókusoknál puska van."
- szövetséges veterán magyarázata az új bevonulónak

"Mondd meg anyámnak, hogy meghaltam, érte és a hazámért!"

1863-at írunk. Svájcban megalapítják a Sebesült Katonákat Támogató Nemzetközi Bizottságot, más néven a Vöröskeresztet. Nemzetközi szervezet lévén az amerikai kontinensre is kiterjed munkájuk, az alapítást követően bőven fog akadni.

Robert E. Lee tábornok a konföderált államok hadseregének főparancsnoka ezen a véres nyáron felismerte, hogy a csaknem két és fél éve tartó Észak Amerikai polgárháború számára kedvezőtlen véget érhet, amennyiben az ellenfél erősödő fölényét nem sikerül megtörnie.

1863. július 1-én támadásra szánta el magát, minek során a Pennsylvania állambeli Gettysburg-öt környező mezőkön csapott össze Grant tábornok csapataival. A hadosztályok élén - Heth, Hill, Longstreet - Lee legjobb tábornokai álltak. Hat nagy ütközet zajlott le a három nap alatt, mely során Grant seregei véres vereséget szenvedve bizonyították a Lee tábornok személye körül keringő, verhetetlenségéről szóló legendák igazát.

A következő hónapok csatái kapitulációra kényszerítették Grant erőit, majd megkezdődhetett a szabadság új születésnapjának ünneplése.

Washingtonban Jefferson Davis az Amerikai Konföderáció - amely most már az északi államokat is tartalmazza - elnöke elfogadtatja az új alkotmányt, melyben a rabszolgatartó gazdálkodást Észak Amerika teljes területére kiterjesztik.... Na, min csodálkoztok ennyire? Tán nem így emlékeztek az eseményekre? Kételkedtek bennem? Pedig én ott voltam Gettysburg mellett, azokon a délieknek dicsőséges napokon.

Azt hiszem sokan jól ismerjük Sid Meier nevét. Ő az az ember, aki már elég régóta okoz nekünk kellemes meglepetéseket játékaiban megjelenő teljesen eredeti megközelítéseivel, az aprólékosan kidolgozott részleteivel. Munkái nem nélkülözik a tengernyi számítógépes játéktól teljesen távol álló ismeretterjesztést sem. Még jól emlékszem a középkor Karib-tengerére, ahol Sid jóvoltából végigraboltam a partmenti városokat, és komoly szolgálatokat tettem az Angol Királynőnek, ellenséges flották elsüllyesztésével. Ez volt a Pirates! Eddigi legnagyobb dobása a sokak által ismert Civilization, ahol játék közben nem egyszerűen egy kor ízét érezhettük, hanem az emberiség fejlődését követhettük végig, rengeteg technológiai, szociológiai összefüggést felismerve és kihasználva.

A Gettysburg! egy valós történelmi esemény kereteit jeleníti meg képernyőnkön, biztosítva nekünk a lehetőséget, hogy az eseményeket kedvünk és tehetségünk szerint befolyásoljuk. Ez az esemény az északi és déli államok között, gazdasági ellentétek és a rabszolgatartás eltérő megítélése miatt kirobbant polgárháború döntő csatája.

A játékban Gettysburg néhány négyzetkilométeres körzetében kell megvívnunk a csata történelmi vagy kitalált összecsapásait. Mindezt egy olyan részletes 3D térképen, amelyen nemcsak domborzat, út és vízrajz, de még az öreg Herr fogadós háza és Mrs Thompson - akinek harapós kutyáját az egész környék ismeri - kunyhója is szerepel. A térkép több fokozatban forgatható és nagyítható is. A jó öreg Napóleon

lövegre közelítve megfigyelhetjük, milyen műveletekre van szükség két lövés között. A harc valós időben zajlik ugyan, de lehetőség van leállított idő mellett is parancsokat kiadni. Három alapvető egységből áll hadseregünk: gyalogság, lovasság és tüzérség. Minden ütközethez meghatározott helyen találjuk őket. Nekünk semmi más gondunk nincs, csak a helyes parancsok kiadása.

A gyalogság alkalmas az ellenséges erők megtörésére, a stratégiai fontosságú magaslatok elfoglalására, ők a főszereplők. A lovasság sebességével és felderítő képességével segít a helyes döntés meghozatalában. A lövegek pedig támogatják az első sorokban harcolókat. A kisebb hatótávolságú Napoleon ágyúkba nem csak golyókat, de mindenféle sebet okozó anyagot töltenek, így nagyobb pusztítást okoz kisebb

távolságokban. A huzagolt csövű ágyú viszont messzebbre képes célbajuttani küldeményét.

Sid sokáig kereste azt az eredeti módot, ahogy egységeinket irányítani tudjuk. Végül rátalált a

megoldásra, ami ugyan nem nedvszívó, nem távolítja el a foltokat, ám mégis megelégedésünkre szolgálhat.

Az egységeknek külön-külön is sokféle parancsot adhatunk, de a hadosztályok parancsnokain keresztül lehetőségünk van több század számára azonos parancsot kiadni.

Ezek a parancsok pedig lehetővé teszik, hogy a kor hadtudományának megfelelően reagáljunk az elénk kerülő helyzetre. Mivel itt nem tankokat, repülőket, érzéketlen harcoló gépeket irányítunk, fontos szerepet kapott az

egységek morálja, amelyet bonyolult összetevők határoznak meg.

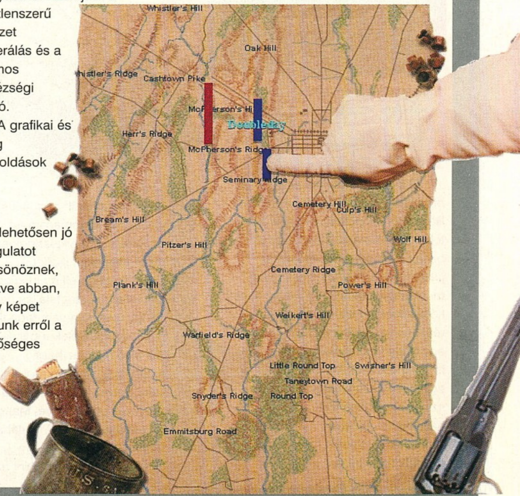
Egy gyors rohamban kifáradt század azon veszi észre magát, hogy a bal szárnyát védő század eltűnt mellőle és helyükről ellenséges puskacsövek okádják a lőporfüstöt. Ilyenkor a katona nem arra figyel már amire utasítják, hanem hogy merre menekülhet el a szorult helyzetből.

Más viszont a helyzet, ha a századot minden irányból jól ismert arcok veszik körül, sűrű bozót rejtekéből várja, hogy az ellenfél lőtávolba érjen a domboldalon, közben pedig lelkesítő szavakat hall a mögötte fel-alá lovagló Pender tábornoktól. Ilyen helyzetben a katona úgy érzi: "egyedül is szembeszállnék az egész birodalommal!". A csatamező fegyverropogástól, kiáltásoktól és trombitaszótól hangos, és ha jól figyelünk, meghalljuk azt is milyen parancsokat oszt az ellenfél tábornoka.

Egyetlen összecsapás kimenetele általában néhány óra alatt eldőlt, így korlátozott időnk van arra, hogy a feladatul kijelölt helyet elfoglaljuk, vagy egy állást megtartsunk ellenőrzésünk alatt. A harctérre vonulás előtt a tábornokok megvitatják a következő fontos lépést egy taktikai térképen, ahol figyelemmel kísérhetjük a harcoló felek erőviszonyait és felállását. Néha más általunk nem irányítható haderőink is megjelennek a színen, akik csak arra várnak, hogy feléjük tereljük az pánikba esett menekülő ellenséget. Olykor erősítést is igénybevehetünk, amennyiben indokoltnak látjuk.

Nincsenek nagy hódító, világot rengető hadjáratok a játékban, de éppen ez jelenti különlegességét. A helyszín apró részleteit felismerve és kihasználva tudjuk győzelemre vinni ügyünket. Persze ugyanitt rejlik az a kérdés is mennyi időre tud szórakozást nyújtani a játék? Nyilván ezt az időt erősen korlátozza a viszonylag szűk hely, a csata rövid lefolyása is. Ezen javít a véletlenszerű ütközet generálás és a számos nehézségi opció.

A grafikai és hang megoldások meglehetősen jó hangulatot kölcsönöznek, segítve abban, hogy képet kapjunk erről a dicsőséges



eseményről, ami nagyban hozzájárult az USA későbbi fellendüléséhez.

Végül felmerült bennem a kérdés, lesz-e nálunk valaki, aki hasonlóképpen feldolgozza a '48-as szabadságharcot, vagy ami még jobb lenne a törökök elleni harcot? Ugye nem tiltakoznátok?

Természetesen a játék mindenféle multiplayer lehetőséget támogat, úgyhogy én már most meghirdetem a jövő évi Guru Tábor Gettysburg! compóját.

A lemezen találhatunk egy bemutatót, amely ugyan semmi mást nem árul el, csak annyit, hogy 1998-ban megjelenik a Sid Meier's Alpha Centauri. Bármi legyen is, ígéretesen hangzik.

Lázi

EZ MEG KICSODA?

Én vagyok az új fiú.

Hajdan volt Amigások találkozhattak már velem a Guru hasábjain. Bár senki nem hallotta, az utolsó Guru megjelenését követően megígértem: I WILL BE BACK!

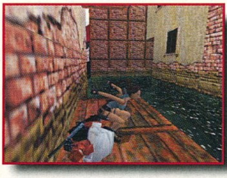
De félre a komolyságot: amelyik platformra én áttértem, az néhány év alatt elvesztette jó pozícióját és bekerült a közakarat süllyesztőjébe. Ezért hát most itt vagyok a wintel birodalomban! Ezt a jelenséget egyesek valamiféle technikai fejlődéssel magyarázzák, de én tudom, hogy nem úgy van. (Az Amigával semmiképp!!!)

Ja, és hitehagyott Amigások! Figyellek benneteket! Figyelem mivel játszotok! Ha pedig mindent tudni akartok rólam, ám legyen, megfelelek három kérdésetekre: Lázi vagyok az ősi törvény lovagja, kedvenc színem a kék, és bizony a szent grált keresem...

Tomb Raider 2

IRÁNY A KÍNAI NAGY FAL

Kétségtelen, hogy a Cartoon Network új szuperhősei mellett manapság a számítógépes játékipar is tud szolgálni egyedi, és mindenki számára "fogyasztható" kedvencekkel. Igazi telitalálat volt az Eidos részéről Lara Croft, aki egyből belopta magát a többnyire férfiakból álló játékosréteg szívébe. A Tomb Raider első részének sikerében vitathatatlanul hatalmas szerepet kapott az elbűvölő régészlány, aki a szexis külső mellett figyelemre méltó történelmi tudással is fel lett ruházva. Másrészt viszont egy olyan játékot kaptunk a kezünkbe ahol ősi legendák nyomába eredhettünk, rég elfeledett birodalmak templomaiban kutathattunk, mindenféle utazási költséget megspórolva. Aki vette a fáradságot (esetleg kapásból tudta miről van szó) és utánanézett a pályák eredetének hamar megállapíthatta, itt bizony az összes szentély, a nagyobb városok, a piramisok, mind-mind a létező, vagy legalább is feltételezhető történelem egy-egy darabja. Félretéve a nosztalgikus hangulatot szép lassan nyakunkon van a második rész, ami ha minden igaz, az újság megjelenésekor már a boltok polcain lesz.



TOMB RAIDER 2, AVAGY VIGYÜK TOVÁBB A JÓL BEVÁLT RECEPTET...

Garvin Rummery szerint aki a project fő programozója, a Tomb Raider 2 "tökéletes" folytatás lesz, tehát megmarad az első rész jól bevált hangulatánál, viszont a játékmenetben találkozni fogunk merész újításokkal. A történet ennek köszönhetően akárcsak az első részben (a jó öreg SCION) most is egy nagyhatalmú varázstárgy körül fog bonyolódni. Az ősi Kínában él egy legenda, miszerint ha valaki a szívébe döfi Xian tőrét, egy sárkány hatalmára tesz szert. A császár rendelkezett ezzel a hatalommal, így sikerült behódolásra kényszerítenie az egész birodalmat. Azaz csak majdnem, hiszen a tibeti harcos szerzetesek nem törtek meg, továbbra is bártan harcoltak a gonosz ellen. Miután felismerték a tőr hatalmát, sikerült eltávolítaniuk a gonosz uralkodó szívéből. Végül a tőrt befalazták a kínai Nagy Falba, hogy ott lelje meg örök nyughelyét. Eddig hát a történet, amiből nem nehéz kitalálni, hogy a második részben Lara a tőr felkutatásán fog fáradozni. Ahogy már megszokhattuk itt sem ő lesz az egyetlen akinek tudomására jut Xian tőrének holléte, így a kalandok során a "normál" ellenfelek mellet a riválisokkal is meg kell majd küzdeni. Természetesen az alapfelállás nem változik, így továbbra sem fognak hemzsegni az ellenfelek a pályákon, illetve az első részhez hűen elsősorban itt is a vadon ragadozói és a szent helyek titokzatos őrzői kerülnek majd puskavégre. Marad tehát a kalandjelleg, ahol általában több gondot fog okozni a továbbjutás megkeresése mint az ellenfelek lelövése. Szerencsére rájöttek a fejlesztők is arra, hogy ennek köszönhetően a program időnként kicsit monotonná válik, így a folytatásban találkozni fogunk felpörgetős részeket is. Ilyenkor Lara bizonyos járműveket fog használni, pl. motorcsónakkal száguldozik Velence utcáin, vagy motoros szánnal riogatja a Yetiket Tibetben. Az ötlet remeknek tűnik, reméljük, hogy nem lesznek gondok a kivitelezéssel sem. Lara rajongók nagy örömére tovább tökéletesítették a főhősnőt is, sokkal részletesebbek lettek az animációs fázisok, sőt a jövőben a háta mögött lobogó copfjában is gyönyörködhetünk. A futás,

úszás, ugrás, kapaszkodás, tigrisbukfenc mellett egy igazi extravagáns mozgásra is szert tett, a falra mászásra, aminek a segítségével már olyan helyekre is eljuthatunk ahová ez korábban lehetetlen lett volna. (A press anyagok tanulsága szerint igazából több Lara-t is felhasználtak modellként a program megalkotásában, mindenesetre az „igazit", akiről elsőre mintázták a karakter külsejét, láthattuk az őszi ECTS-en. Itt lehetett vele

fényképészkedni, így az "öreg" Bear-nak sikerült is lencsevégre kapatnia magát a gyönyörű régészlány élő megtestesülésével. Ooo...

mama!:) ahogy Jonny Bravo mondaná.)

A használati tárgyak között a fáklya fog az újdonság erejével hatni, segítségével megvilágíthatjuk Lara közvetlen környezetét. Picit furcsa, hogy akár a vízben is használhatjuk, viszont grafikailag egész lenyűgöző, hogy mászás közben is a kezünkben lehet, egy újfajta mászás animáció kíséretében.

Sokan panaszkodtak annak idején, hogy egyes szituációkban a kameranézetek teljességgel használhatatlanná válnak, magyarán egy nagyobb sziklán állva képtelenség volt kivenni mi is vesz körül minket. Ezen a "teljes elveszésen" fog segíteni, hogy a TR2-ben már szabadon körbenézhetünk egy funkcióbillentyű lenyomásával. Közben persze látni lehet, hogy Lara forgatja a fejét jobbra-balra fel-le, a kamera pedig dinamikusan követi a mozgást.

NÉHÁNY SZÓ A GRAFIKÁRÓL...

Az első rész tesztelésénél mindenképpen jó pont volt, hogy egy P133-on SVGA-ban full screen mellett gyakorlatilag teljesen játszható volt a program. Aztán eltelt pár hét, megjött hozzá a 3Dfx patch és mindenki el volt ájulva a 30fps-től. (Igaz viszont, hogy a vízesések pl. nagyon ocsmányra sikeredtek.) Manapság persze már nem fogják 3Dfx-hez kötni a 3D gyorsítást, hiszen ott a D3D. Hosszú idő óta a Tomb Raider 2 demo volt az ami a legkorrektebben kezelte a 3D gyorsítást, szinte biztos, hogy ez a menürendszer fog bekerülni a végleges verzióba is. Ami nagyon tetszett, hogy eleve van benne egy teszt rész, így ha nem teljesülnek a megfelelő feltételek akkor kár is nekifogni a játék elindításához. A kártya típusa már eleve meg fogja határozni a felbontás nagyságát, így kapásból lehet látni, hogy mekkora lóerő van a 3D gyorsítónkban. Ehhez jön még, hogy külön-külön lehet kapcsolgatni a Z Buffer-t, a Bilinear Filteringet, a Perspective Correct-et, a Dither-t, és a Triple Buffer-t. Tény és való, hogy a demo alapján túl sok mindent nem változtattak a grafikán, egyszerűen csak tökéletesre csiszolták a mozgásokat (na meg Lara nőies testrészeit), illetve maximálisan megnövelték a választható felbontás nagyságát.

ÉS HOGY MIKORRA IS?

Tulajdonképpen az Eidos szerint semmi akadálya nem lesz annak, hogy mindenki "megkapja" karácsonyra Larát, így téve elviselhetőbbé az ünnepek kellemes unalmát. Végső soron én biztos nem fogok ellenkezni, adják csak azt a Lara lányt, és persze a kitűnő folytatást.

Végezetül még két kötelező hír a Tomb Raider rajongók számára. A forgatás során felgyülemlett és a játékból kimaradt hatalmas mennyiségű Lara animációt meg lehet majd vásárolni egy külön videokazettán. Mivel Magyarországon nem hiszem hogy lesz belőle, mindenkinek csak azt tudom ajánlani, hogy ha van lehetősége akkor net-en keresztül rendelje meg.

Bár hivatalosan nincs megerősítve, mégis sokan már tudni vélik, hogy lassan elkezdik forgatni a Tomb Raider egész estés movie változatát, a főszerepre pedig a legesélyesebb színésznő Sandra Bullock. Azt beszélik, fentről nézve kísértetiesen úgy úszik mint Lara Croft.

CtS
Shoebaron@ hotmail.com

Curse of the Monkey Island

GUYBRUSH VS. LECHUCK: PART 3

Nem hiszem, hogy van olyan komoly kalandjátékos akinek be kellene mutatnom a Monkey sorozatot. Ha jól emlékszem akkor Amigára jelent meg először az első rész (legalábbis én ott játszottam vele), akkor hatalmas sikert aratott. A sikert mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy rá néhány évvel elkészült a folytatása. Éppen azokban az időkben kezdte meg a PC a térhódítását, de minket Amigásokat ez még nem igazán érdekelt. Nekünk volt egy remekbeszabott Monkey 2 átiratunk, elvoltunk vele, mint a befőtt. Aztán jött egy hatalmas nagy szünet. A LucasArts évekig nem akart hallani a folytatásról, de szerintem rájöttek, hogy kár kihasználatlanul hagyni egy ilyen lehetőséget. Megjelentek az első képek a játékról és mindenkinek leesett az álla. Alaposan megváltoztatták az egész játékot, de szerencsére a legfontosabb elemet, a humort, változatlanul hagyták. Szerintem ez a sorozat sikerének a titka. Humor nélkül grafikus kalandjáték soha nem lehet igazán nagy durranás. Voltak kisebb próbálkozások, de egyik sem érhet fel a klasszikusokkal.

Első ránézésre feltűnik a grafikai változás. Az idő szavának a LucasArts sem tudott ellenállni, így a Monkey 3 csak Windows 95 alatt hajlandó működni. Persze cserébe kapunk is érte valamit. A grafika csodaszép lett (bár ha jobban belegondolok az is volt) és a zene is komolyabb lett egy kicsit. A program két CD-n jelent meg, tele is van jobbnál jobb animációkkal. Hat fejezetre oszlik, de ezekből igazán csak a második és a negyedik húzós. Rendkívül szórakoztató, de viszont komoly kihívást jelent (persze csak nehéz szinten). Pozitív, hogy nem lehet egy hétvége alatt végigcsinálni az egészet. Persze van egy kis negatívum is, amit feltétlenül meg kell említenem. Nagyon sok fejtörőre csak próbálkozással lehet rájönni. Az pedig roppant időigényes. Mindenkinek bátran ajánlom a nehéz fokozatot, sok poéntól esik el az, aki a könnyebbik utat választja. Ne játsszuk leírás alapján, mert az elveszi az egész értelmét. Inkább csak akkor nyissuk ki az újságot, ha már legalább fél napja nem tudunk egyszerűen mit csinálni abban a fejezetben.

CHAPTER 1

Guybrush Threepwood ismét hatalmas bajba sodorta magát. Sikerült a gonosz LeChuck kapitány fogságába esnie, aki Elaine kormányzó kegyeit igyekszik elnyerni, akár még erőszak árán is. Bezártak minket a hajófenékbe egy rettenthetetlen kalóz felügyelete mellett. Kezdjünk el kérdezősködni a kalóz múltja felől, rövid idő múlva kiderül, hogy a zsivány nem más, mint Wally, akit a második részben szabadítottunk ki LeChuck börtönéből. Pirítsunk rá egy kicsit, mire bevallja, hogy ő tulajdonképpen nem való kalóznak. Eldobja a műkampót is, melyből csináljunk egy jóképű csáklyát. Eddig Wally kezelte az ágyút, de most rajtunk a sor. Süllyesszük el az ellenséges csónakokat, majd a csáklyával halásszuk ki az egyik csontváz karját. Aki akar jókat nevetni, az beszélgessen el Murray-vel, a koponyával. Annyit elárulhatok, hogy lesz még dolgunk vele a játék folyamán. A csontvázkard kezében talált szablyával vágjuk el az ágyút

GALÉRIA

1. Valami azt súgja dükös vagy rám! 2. Eladni vagy megtartani, ez itt a kérdés? 3. Lechuck jjobban tette volna, ha nem húz ujjat a sziget kormányzójával. 4. A kardvívást és a szópárbajt még egy kicsit gyakorolni kellene.

rögzítő kötelet. Süssük el még egyszer az ágyút, majd figyeljük a következményeket. A detonációban szegény LeChuck ismét elhalálozott, de nem kell megijedni, nem távozott véglegesen. A hajó megdőlt, s Guybrush a kincseskamrában találta magát. Vegyük fel a nikkeles zacskót, majd a gyémántgyűrűt. A gyémánttal ki tudjuk vágni a kajütablakot, s a bezúduló víz segítségével ki tudunk menekülni a süllyedő roncsból. Sajnos elkövetjük azt hibát, hogy egy kalózkapitány gyűrűjével akarjuk eljegyezni a mátkánkat. Nem tudunk az átokról, mely a gyűrűt sújtja. Aki az ujjára húzza, az néhány

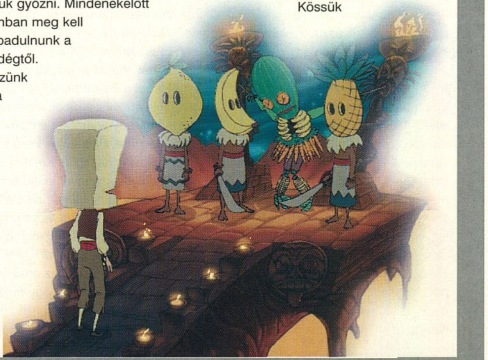
másodpercen belül arannyá változik. Ez történik szegény Elaine-nel is. Itt Guybrush Threepwood fontos válaszút elé került. Két lehetősége van. Vagy eladja a piacon a szobrot és él élete végéig, mint hal a vízben vagy pedig felvállal egy hosszadalmas és veszélyes kalandot, melyben igyekszik megfejteni az elátkozott gyűrű titkát. Na mit gondoltok melyiket választotta... Naná, hogy a másodikat (pancser).

Chapter 2

A kutatás első állomása legyen a mocsár. Itt él régi ismerősünk, a voodoo (ez most kivételesen nem a chipset) boszorkány. Tőle tudjuk meg, hogy csak egy módon lehet megtörni az átkot. El kell jutnunk a Vér szigetre és ott meg kell keresnünk az átkot semlegesítő gyémántgyűrűt. Nem lesz egy sétagalopp, annyi biztos...

Először is azonban erről az átkozott szigetről kell kikeverednünk. Szükségünk lesz legénységre, egy hajóra és térképre. Közben a boszorkány megkérdezte, hogy biztosak vagyunk abban, hogy jól elrejtettük a szobrot. Buta arckifejezésünk láttán elmondta, hogy nem túl okos dolog előlhagyni egy 24 karátos aranyszobrot egy kalózoktól hemzsegő szigeten. Hiába rohanunk vissza, bizony már csak a hűlt helyét találjuk a szobornak. Eggyel bővült a feladataink száma, vissza kell szereznünk a drágánkat. A városkában kezdjünk el szétnézni. Ugorjunk be a bordély..., akarom mondani a borbélyhoz. Itt három marcona kinézetű alak űzi ezt a mesterséget. Első ránézésre meg lehet állapítani, hogy kiváló legénység lenne belőlük. Ajánljuk fel nekik ezt a vissza nem térő lehetőséget. Hajlanak is a dologra, de előtte ki kell állni a próbáikat. A legnagyobb természetesen egy olyan vetélkedést javasol, ahol a nyers erő számít. Csak olyan kapitányt hajlandó követni, aki még nála is erősebb. Álljunk rá a versenyre, bár így ránézésre nem sok az esélyünk ellene. Ne keseredjünk el, ha elsőre veszítenénk, egy kis csellel le tudjuk győzni. Mindenekelőtt azonban meg kell szabadulnunk a vendégtől. Nézzünk be a városka főterén található színházba. A fogason lógó kabátot vizsgáljuk meg jó alaposan. Találunk benne egy kesztyűt, sőt a vállán még néhány élő tetvet is. Nem kell csodálkozni, abban az időben nem volt ritka ez a fajta háziállat. Gyűjtsük össze őket, majd menjünk vissza a borbélyüzletbe. Várjuk meg, míg a kalóz leteszi a fésűjét, majd rakjuk rá a tetveket. Szegény vendég, ide sem jön többet. Ha már itt vagyunk, akkor nyiratkozzunk meg egy kicsit. Egy óvatlan pillanatban rúgjuk le a könyv lapjait tartó nehezéket. A kalóz felelőtlenül otthagy minket, ezt a pillanatot használjuk ki a plafonban fúródott olló megszerzésére. Az ollóval már ügyesen utat tudunk magunknak vágni az étterem mögötti bozótosban. Itt azonban egy kis meglepetés fog minket érni, egy hatalmas Guybrush evő óriáskígyó képében. El is nyel annak rendje és módja szerint. Vegyük fel a bendőjében található dolgokat, majd főzzünk egy kávét az egzotikus virág felhasználásával. Cseberből vederbe. A kígyó kitüsszentett ugyan, de pont egy folyóhomok közepébe. Az életmentő lián alig pár lépésre lóg, de ezzel az erővel lehetne akár két mérföldre is.

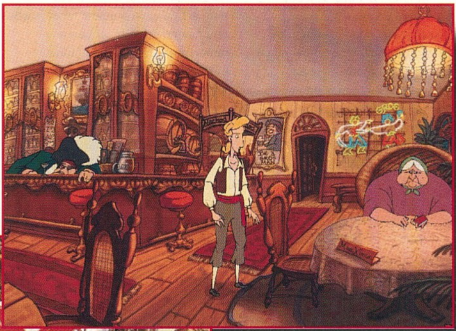
Kössük



rá a papírnehezéket az egyik lufira, majd fújjuk a lián felé. Csináljunk egy fúvócsövet, majd durrantsuk szét a léggömböt. A kalózok öblébez érkeztünk el. Az egyetlen lehetőségünk az átkeléshez egy lyukas lélekvesztő, egyelőre ne is kísérletezzünk vele. A kígyó gyomrában találtunk egy helyfoglalást Szőkeszakáll kapitány vendéglőjébe. Itt a kaja nem valami fényes, de azért egy kétszersültet vegyünk fel. Elegyedjünk szóba a kapitánnyal, kiderül, hogy ő tagja a sziget exkluzív klubjának. A belépőkártyáját azonban valahol elvesztette. Az egyik asztalnál üldögélő figura eddig nem szólt bele a beszélgetésbe. Nem is fog, mivel valami matróz a hátában felejtette a kését. A csontváz egyébként nem más, mint egy kétlábon járó Grim Fandango reklám. Szerintem nagy poén. Egy másik asztalon találhatunk még egy pités tálat és egy sütiformázót is. Ne hagyjuk ott őket. Menjünk fel a dombra és fűrészeljük el a rumoshordót tartó bak egyik lábát. A kiömlő rumot gyújtsuk meg a parton talált izzó fával, majd vonuljunk fedezékbe. A fa amit kidöntöttünk egy gumifa volt. Most már nyugodtan kihívhatjuk a egyik kalózt a rönkhajítás versenyre. Mi fogunk nyerni. Az ösztövér rabló csak úgy hajlandó beállni a csapatunkba, ha legyőzzük őt párbajban. Vágjuk pofán a kesztyűvel, majd fegyverként válasszuk a... bendzsót. Figyeljük nagyon a fickó kezét. Ha lelassul a zene, akkor láthatóvá válik, hogy melyik húrt pengeti meg. Nincs más dolgunk, mint lemásolni a technikáját. A fickó azonban egy virtuóz. Becsületes eszközökkel nem tudjuk legyőzni. Fogjunk egy pisztolyt és durrantsuk szét a pasas... bendzsóját.

Ekkora aljasság láttán nem tud mit csinálni, beáll a csapatunkba. Már csak egy legénység kell a hajóra (igaz, hogy még nincs is hajónk). A köpcös útonálló csak akkor áll kötélnek, ha hozunk neki valami értékeset. Verjük egy kicsit hátba, mire majdnem megfullad a cukorkától. Verjük jó alaposan hátba, mire kiköpi a cukorkát. Ugye még mindenki emlékszik Szőkeszakáll kapitány aranyfogára. Ez a cukorka lesz a végzete. Pechünkre nem esik ki a fog, csak meglazul. Kínáljuk meg a kapitányt egy rágóval, majd amikor felfújja durrantsuk szét a tűvel. A fog kirepül, a kapitány meg tiszta ragacs lesz. Sajnos azonban nagyon figyel az öreg, ezért nem tudunk észrevétlenül meglépni az értékes foggal. Kapjunk be mi is egy rágót és fújjunk fel egy rágót. Szippantsunk be egy kis héliumot is az egyik léggömbből, így a fog a lufival együtt kirepül az ablakon. Rohanjunk utána és halásszuk ki a sárgödörből, mint igazi aranyásók. Megvan tehát a legénység, már csak a hajó és a térkép hiányzik. A sütiformázóval vágjunk ki egy darabot az épen maradt gumifából. Kenjük be ragasztóval, majd javítsuk meg vele a csónakot. A hajón azonban kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Ezek a kalózok rabolták el Elaine-t, s nagyon úgy tűnik, hogy minket sem szeretnek igazán. Fűrészeljük el a kiálló padlót, majd osonjunk fel ismét a fedélzetre. Mivel már nem tudnak a padlón át a tengerbe dobni, büntetésül a szurkot és a tollat alkalmazzák. Érdekes, most tisztára úgy nézünk ki, mint a félelmetes csirkedémon. Látogassuk meg az étteremtulajdonost, aki félelmében jól kupán vág és elad a kalózoknak. Egy hatalmas üstben térünk magunkhoz a kalózok kajütjében. Kiderül, hogy a kapitány nem más, mint LeChimp, a csimpánz. Nem is beszéli az emberi nyelvet. A hasbeszélő könyv segítségével beszéljük rá a majmokat, hogy ideje abbahagyni a kalózkodást és visszatérni a fákra. Rövid tanakodás után bele is mennek a dologba. Az asztalon megtaláljuk az elrejtett kincs megtalálási helyét. Itt az ideje, hogy egy térkép után nézzünk. Harapjunk bele a kétszersültbe, de vigyázzunk nagyon a kukacokra. Szükségünk lesz rájuk. Szórjuk le velük a sültcsirkét, melynek a belsejében ott lapít az elveszettnek hitt klubkártya. Villantsuk be a kabinosfiúnak, aki nem tehet mást, mint hogy beengedjen a strandra. A homok azonban egy kicsit túl forró Threepwood lábának. Vegyünk fel három törölközőt és vizezzük be őket. Terítsük le a homokra és máris szabad az út. Az itt napozó fickó egyszer már volt a Vér szigetén, sőt mi több van is egy térkép tetoválva a hátára. Addig azonban nem hajlandó megfordulni, amíg a hasa le nem ég. Vegyük fel a potrohán trónoló korsót, majd látogassuk meg a limonádé árust. Neki az a trükkje, a limonádét lyukas korsóban szolgálja fel. Verjük át a fejét és cseréljük ki a korsókat. Töltsük meg a kancsót a dézsákban található ruhafestékkel, majd menjünk vissza a partra. Tegyük rá a lyukas korsót a menedzser hasára, majd öntsük le egy kis festékkel. Most már joggal hiheti azt, hogy lebarnult és átfordul a másik oldalára. Vegyünk fel még egy

törölközőt és vizezzük be. A kabinos túl szemtelen lett az utóbbi időben, ezért sózzunk rá egy hatalmasat a vizes törölközővel. Szegény talán még most is fut. Vegyük fel az olajat és öntsük a napozó hátára. Viszonylag gyorsan leég a háta, s le tudjuk húzni a felhólyagosodott bőrt. Elég undorító, de nincs más lehetőségünk. Most már csak a szobrot kell visszaszereznünk. Menjünk el a színházba, majd kezdjünk el babrálni a világítással. A kalózhajón talált térkép sokat segíthet az X megtalálásában. Ássuk ki a szobrot, majd készüljünk fel a nagy kalandra.



Chapter 3

Ez egy nagyon rövid fejezet. Sajnos már rögtön az elején elragadja tőlünk a kopasz kalózkapitány a térképet, anélkül meg esélyünk sincs a sziget megtalálására. A cél az, hogy minél több kalózt legyőzzünk tengeri csatában. A fejezet elején választhatunk, hogy könnyű vagy nehéz szinten szeretnénk lejátszani a tengeri csatákat. Nyugodtan választhatjuk a nehezet, mivel így nem maradunk ki semmiből. A tengeri csatát mindig követi egy párbaj is valamelyik hajó fedélzetén. Nem is igazán a vívótudásunk számít, hanem az, hogy a sértésekre, tudunk e valamilyen frappáns választ adni. Siker esetén megkapjuk a legyőzött kalóz összerabolt kincseit. A pénzből a kikötőben egyre jobb ágyúkat tudunk venni. A cél az, hogy megkeressük a rettegett kalózkapitányt és legyőzzük őt. Az ő sértéseire nem fogunk választ kapni, inkább a többi válasz közül kell egyet kiválasztanunk. Nagyon fontos, hogy rímeljenek a válaszok, mert anélkül biztosan vereséget szenvedünk. Ha sikerrel járunk, akkor már csak egy hatalmas vihart kell túlélnünk, mielőtt a Vér szigetre lépnénk.

Chapter 4

Ez a fejezet sem indul valami rózsásan. A legénység fellázadt és nem hajlandó tovább dolgozni. Ráadásul még a kézkrémjüket sem voltak hajlandók nekünk adni. Pimasz banda, ezért lógni fognak. Derítsük fel gyorsan a szigetet. Van itt minden, mint a mesében. Temető, kannibál falu, turista hotel, szélmalom...

Látogassunk el először a kannibálokhoz. A tofu tömbből faragjunk ki magunknak egy álarcot, majd nézzünk meg egy áldozati szertartást. Megtudjuk, hogy a vulkán érzékeny a fehérjékre, ezért csak növényi eredetű táplálékot hajlandó elfogadni. Nézzünk be útközben a temetőbe. Ez egy elég félelmetes hely. Egy vak kutya őrzi az egészet, de csak akkor harap, ha eszik, akkor viszont jó nagyot. Szedjük fel a sírfaragó szerszámait, majd nézzünk be a hotelba. Jósoltassunk magunknak a javasasszonnyal. Öt kártyát húz nekünk, de mind az öt halált jelent. Ez nem valami jó jel, lehet hogy ezen a szigeten fog Guybrush Treepwood elhalálozni?

A kocsmáros tegnap igencsak kiüthette magát, hiszen iszonyúan másnapos. Készítsünk neki egy italt másnaposság ellen. A hozzávalók: egy darab tojás (a parton szerezhető be, nem árt ha valami puhát rakunk alá, mert különben összetörik), harapós kutya szőre (ez már megvan) és egy kis bors (a szélmalom mellett).

Adjuk oda neki az összetevőket, mire elkészít egy nagy adag ellenszert. Kérjünk tőle egy italt, de ragaszkodjunk egy kis esernyőhöz. Kicsi éppen nem volt raktáron, helyette inkább adott egy nagyot. Vegyük fel még az asztalon található üveget is. Menjünk fel az emeletre és nyissunk be az első szobába. Verjük be a falba teljesen a szöget, mire a másik oldalon az egész kép leesik. Vegyük fel, s ne felejtsük ott a nagy szeget sem. Vágjuk ki a nagypapa fejét a képből, majd ragasszuk be az általunk ellopott tükör helyére. Menjünk be a kamrába és a sajtból szeljünk le egy emberes adagot. Ne felejtsük a hűtőn a mágnesdarabot sem. A sajt egy részét rakjuk bele a kinti kondérba, a maradékot pedig dobjuk bele a vulkánba. Bocs, valaki elfelejtette mondani, hogy a vulkán laktóz érzékeny. A kitörő vulkán hője megolvasztotta a kondérba rakott sajtot, ami kiválóan megfelel a hajó megjavításához. Most már hajlandók odaadni a féltve őrzött kézkrémet. Lehet, hogy enyhítem a büntetésüket életfogytiglanra. Az esernyővel kapaszkodjunk fel a szélmalom tetejére, majd töltsük meg az üveget édesvízzel. A tisztáson, ahol a szobor van, szentjánosbogarak repkednek. Rakjuk le az üveget a tuskóra, majd amikor az összes bogár belerepült, zárjuk le. Most már könnyűszerrel meg tudjuk javítani a világítótornyot. A fény segítségével az elveszett révész visszatalál a szigetre. A baj csak az, hogy semmi pénzért nem

hajlandó visszamenni a tengerre, legalábbis addig nem, amíg nem szerzünk neki egy iránytűt. Töltsük meg a korsót vízzel, majd a fogunkkal szedjük ki a homokban talált üveg dugóját. Szúrjuk át rajta a mágneses tűt, s máris kész az iránytű. A Koponya szigeten találkozhatunk néhány igen veszedelmes csempésszel, akik a keresett gyémántot birtokolják. Nem hajlandók nekünk adni, de egy kártyapartira szívesen meginvitálnak. Momentán az anyagi helyzetünk nem túl rózsás, ezért a pókerjátszmát el kell halasztanunk. Itt az ideje, hogy meghaljunk. Éppen eleget bosszantottuk már a kalandjátékosokat ebben a világban (no meg az sem mellékes, hogy csak így juthatunk be a kriptába). A vésővel bányásszuk le a másnaposság elleni gyógyszer kupakját, majd keverjük össze egy kis alkohollal.

Nyissuk ki a középső koporsót is, mire ismét egy kedves ismerős bukkan elő. Ő egy ügynök, aki a második részben koporsókat próbált meg a nyakunkba sózni. Most is ad egy névjegykártyát, abban a reményben, hogy nála kötünk életbiztosítást. Hát abból nem eszik, annyi szent (vagy mégis). A kapott kártyával bejuthatunk a hotelben a leghátsó szobába is. Az ágyban egy csontvázat találunk, akit egyelőre ne háborgassunk. Szegezzük le az ágyat, majd menjünk ki a folyosóra. Ragasszuk fel a lyukas képet az első ajtóra, majd nézzünk keresztül az ablakon. A tulaj elégedetten néz szét a családi portrékon, s a mi kedves, okos, bájos, értelmes arcunk is rögzül a tudatában. Most már nem lesz nehéz

csak akkor lelhet nyugtot, ha a vőlegénye előkerül. A sírásó félős természetét kihasználva simán kijuthatunk a kriptából. Kössünk egy nagy összegű életbiztosítást, majd menjünk vissza a csontvázhoz. Bontsuk ki a falat mögötte, majd indítsuk be a katapultot. Éljen az ifjú pár! Vegyük fel a gyűrűt, majd gyűjtsük be az életbiztosításunkért járó pénzt. Ha az ügynök akadékoskodik, mutassuk meg neki a kamrában talált halotti bizonyítványt. A pénz és az ót ász birtokában nem lesz valami nehéz megszerezni a csempészektől a gyémántot. Húzzuk le a kedvesünk kezéről az elátkozott gyűrűt, majd rakjuk rá az igazit. A kapott hatalmas pofontól egyértelművé vált, hogy az egyetlenünk

A hatás azonnali, már csak a kriptában térünk magunkhoz. Szabadítsuk ki magunkat a véső segítségével és ne felejtsük a koporsó szögeit parlagon heverni.

meggyőznünk arról, hogy m is a család tagjai vagyunk, s így nekünk is a családi kriptában van a helyünk. Ott egy igen szomorú menyasszonnyal találkozhatunk, aki

visszatért az életbe. Inkább el kellett volna adni...

LeChuck martalócai azonban ezt a pillanatot választották, hogy rajtaüssenek a szerelmespáron.

Chapter 5

A két utolsó fejezet már nem olyan hosszú, de azért még akadnak bennük szemétségek. Például okáért rögtön az elején kisfiúvá

változtatott az a csúnya LeChuck bácsi. Kell egy ellenszer, aminek segítségével visszaváltozunk. Nyerjük meg a horgonyt a barkóba versenyen, majd készítsünk egy speciális súlyozott krémtortát. Álljunk be a kiütött bohóc helyére és szerezzünk egy kis habbal dúsított krémet. A fagylaltos bácsitól vételezzünk egy kis borsmentát, no meg egy nagy adag fagylaltot. Lökdössük addig a kutyát, amíg be nem gurul és meg nem mar. Rakjuk rá a fagyira a krémet (tojás), a szőrt (kutyaszőr, ráadásul meg is harapott) és a borsmentát (bors). A keverék hatására visszaváltozunk felnőtté. Na LeChuck, most aztán jól ráfaragsz.

Chapter 6

Egy szellemvasút a végső párbaj helyszíne. Nincs más dolgunk, mint összeszedni három dolgot. Az egyik a rumoshordó, a másik a hozzávaló kanóc, a harmadik pedig a lámpában található olaj. Csináljunk ezekből egy jó kis bombát és a havas pályán rakjuk a jégbefagyott yeti hóna alá. Várjuk meg a szellemkalózt és fújjunk egy kis borsot az arcába. A tonnányi jégdarabok megsemmisítik a kapitányt. Guybrush és Elaine végre összeházasodik és elmennek egy csodás nászútra a Karib-tengerre.

LeChuck teteme azonban ott marad őrizetlenül a barlang mélyén...

Nem nagyon kell a programhoz mit hozzátenni. Szerintem ez lesz az év kalandjátéka. Érdemes többször is végigjátszani, már csak a Star Wars utalások miatt is. Nagyon remélem, hogy nem kell ismét éveket várnunk egy új Monkey Island részre.

Mocsy

Info

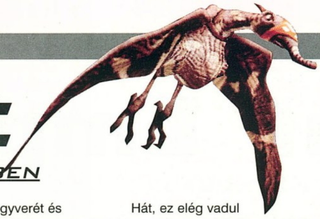
- Vigin
- LucasArts
- Kaland

- P100
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Broken Sword
- Discworld
- Monkey Island

96%

Outcast



ÉLŐ VILÁG A SZÁMÍTÓGÉPBEN

Hajdani Amigásoknak talán még mindig megdobban a szívük az Agony vagy az Unreal név hallatára. A maga idejében mindkét játék hatalmas sikert aratott gyönyörű

grafikájával. De ezen kívül van bennük még valami közös: a két játék ugyananak a csapatnak a szüleménye, amely most Appeal néven fut. A fiúk a kilencvenes évek

elejétől játékautomaták készítéséből tengették életüket, de most úgy döntöttek, hogy belépnek abba a veszedelmes és iszonytató világba, melyet Billy Gates operációs rendszere ural. Első próbálkozásuk, a No Respect után egy Lara Croft-szerű dologgal akarnak kirukkolni, az Outcasttal.

A történet szerint 1998. április 12-én William Kaufman professzor bizonyítékot talál a végtelen számú párhuzamos univerzum létezésére. Alig öt évvel később egy sikeres kísérlet során sikerül egy automata próbakapszulával információkat szerezni a legközelebbi világról. A gépezet fantasztikus képeket közvetít egy a Földhöz nagyon hasonló vegetációjú bolygóról, de a legnagyobb felfedezésnek egy humanoid lény megpillantása bizonyul, aki lassú, megfontolt léptekkel közelít a kamerához, majd hirtelen előrántja fegyverét és szétrobbantja a próbát. Az eufórikus öröm döbbent csöndre, majd pánikhangulatra vált, amint a kamera helyén egy lyuk keletkezik, ami mindent magába szippant a környezetéből. Ráadásul a kapu az elnyelt matériák hatására gyors növekedésnek indul, ami rövidesen az egész bolygó biztonságát veszélyeztetheti.

A sürgősen összehívott biztonsági tanács véleménye szerint a problémát a meghibásodott dimenziópróba okozhatta, és ennek egyetlen elhárítási módját a hibás panel kicserélésében látják. Ezzel egy kutatókból és katonákból álló négy fős csoportot bíznak meg: William Kauffmant, az expedíció vezetőjét, Anthony Xue-t, az asszisztensét, Cutter Slade-et, az amerikai különleges erők parancsnokát, és Sonia Wolfe-ot, a US Army katonai orvosát.

OK. Ez eddig nem hangzik túl

rosszul. És hogy mit ígérnek még a fejlesztők? Nos, egy olyan világ megalkotását, ami él, és mozog körülöttünk, ami folyamatosan változik. Az emberek és lények sétálnak, esznek, isznak, szeretnek, gyűlölnek, verekednek, beszélgetnek, meg minden. Hmm.

Hát, ez elég vadul hangzik egy játéktól. Azelőtt is voltak már ilyen próbálkozások, de a

megvalósítás a legjobb esetben is csak harmatosra sikerült. Az emberek általában a szórakozásért veszik a játékokat, nem a valóság szimulálásáért. Márpedig az elég unalmassá tudja tenni a mászkálást, ha azzal telik az időnk, hogy egy pasit keresünk, aki elment pecázni.

Mindenesetre itt most lehet, hogy nem lesz zavaró a dolog. A készítők ugyanis háromféle módot adnak a végigjátszásra: harci (menni kell és lőni), stratégiai (az ellenfelek egyre intelligensebbek lesznek és hadsereget alkotnak) avagy kalandot. Ez kb. annyit tesz, hogy lehet játszani „Tomb Raider-ként", de akár „Alone in the Darkként" is.

Felmerülhet a kérdés, hogy egy élő lényekkel teli világ mozgatásához milyen processzorra lehet szükség. Nos, a kiküldött press anyag szerint a játék az adott számítógéphez fog igazodni, tehát egy 166-os Pentiumon a sebesség tökéletesen élvezhető lesz, de ha valaki egy 200-as MMX-szel rendelkezik, az már a különféle video filterek és a 65000 szín áldásos hatását is élvezheti. Érdekes, hogy a fejlesztők szándékosan kerülik a 3D gyorsítók alkalmazását, valamifajta „technikai behatároltság" elkerülése végett. Azért a bemutatott képek alapján nem kell attól félni, hogy Pixel Péterekkel kell hadakoznunk.

A hangulat emeléséről Lennie More, amerikai zeneszerző, a filmzenék specialistája és a Moszkvai Szimfonikus Zenekar művei gondoskodnak, akik csekély 55 perces anyagot suszterkodtak össze. Ráadásul a DirectSoundnak köszönhetően lehetőség van a 3D hanghatások alkalmazására is.

Nos, ebből még akár valami jó is kisülhet. Ráadásul elég szimpatikus a fiúk hozzáállása, ugyanis a játék kiadását karácsonyra tervezik, de ha valami probléma merülne föl ezzel kapcsolatban, inkább elhalasztják pár héttel, mint hogy egy félkész izét dobjanak piacra. Kíváncsian várom a végeredményt.

Bird

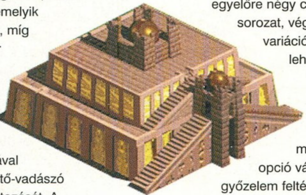
Age of Empires

LETŰNT BIRODALMAK NYOMDOKAIN

Sokat gondolkodtam azon, hogyan is kezdjem ezt a cikket, hogy megfelelően tükrözni tudjam azt a hangulatot, ami az Age of Empires-ből árad. Aztán rájöttem, felesleges. Elindítjátok a programot, megnézitek az introt, felhangzanak az első dallamok és el lesztek veszve, akárcsak én... legalábbis egy ideig.

Age of Empires, már a cím is magával ragadó. Az Ensemble Studios neve talán még nem sokat mond nektek, de akik kedvelték a Civilization-t, bizonyosan emlékeznek Bruce Shelley-re. A legendás Civilization hatása egyértelműen tükröződik a programon, a játékmenet ez alkalommal azonban egészen más, a real-time stratégia, azon belül pedig a Warcraft 2 hagyományait követi. Hogy mi sülhet ki ebből a kombinációból? Úgy tűnik, az év egyik legjobb stratégiai játéka, ám a látszat néha csal...

Ebben a cikkben igyekszem majd minden fontos dolgot legalább megemlíteni, amire talán nem is lenne szükség, hiszen a játékosokat egy negyvenezer szavas enciklopédia segíti (angol). A nagy birodalmak hajnalának több mint tízezer évét öleli fel ez a program, a kőkortól egészen a vaskorig. A gyönyörű tájon állatok (oroszlán, krokodil, elefánt, gazella) élik a saját életüket. Némelyik veszélyt jelenthet, míg mások élelmiszer források lehetnek. Az emberek technikai fejlődése hamarosan magával hozza a gyűjtögető-vadászó életforma megváltozását. A farmokon való gazdálkodás és a halászat biztosabb élelemforrás, a bányászat fejlődésével pedig fellendül a technika is. Az egyre nagyobb területet meghódító népek pedig természetesen könnyen keverednek konfliktusba a hasonlóan virágzó kultúrákkal. Ez a háborúk ideje.



A vállalkozó kedvű játékosokra egyelőre négy campaign sorozat, végtelen variációs lehetőségű single és multiplayer opció vár. A győzelem feltételei elég változatosak: az összes tárgy (artifact) megszerzése, minden rom (ruin) megtalálása és birtoklása, egy csoda (wonder) építése vagy az ellenfelek likvidálása. Emellett választható még a győzelem feltételének (pl. multiplayer játékban) adott pontszám elérése időlimittel vagy anélkül.

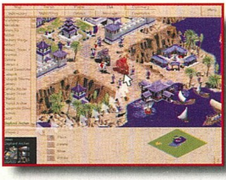
MELYIK CIVILIZÁCIÓT VÁLASSZAM?

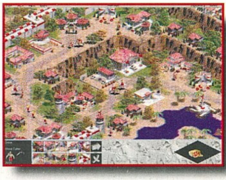
A programban minden birodalomnak a történelem momentumainak megfelelően, eltérő a technikai fejlődése és különböző előnyöket is élveznek más civilizációkkal szemben.

Az **asszírok** íjászai például 40%-kal messzebbre lőnek és parasztjaik az átlagosnál 30%-kal gyorsabbak. A **babiloniak** falai és tornyai dupla vastagságúak, papjaik "feltöltődése" gyorsabb (+30%) és jeleskednek a kőfejtésben is (+ 30%). A **csoszon** dinasztia Long Swordsman és Legion egységeinek HP-je 80-nal több, mint a többi népnél és tornyaik lőtávolsága is nagyobb (+2), papjaik képzése pedig 30%-kal olcsóbb. A **Yamato** kultúrában a lovas és íjász egységek költsége 25%-kal csökken, a falusiak sebessége jelentősen nő (+30%) és a hajók HP-je is több (+30%). Az **egyiptomi** nép hatékonyabban aknázza ki az aranyat (+20%), harci szekereik erősebbek (+30%), papjaik hatótávolsága pedig nagyobb (+3). A **görögök** Hoplite, Phalanx, Centurion és War ship egységei kiemelkedően gyorsak (+ 30%). A **hettita** kultúra minden kőhajító szerkezetének HP-je dupla, íjászaik és hadi hajóik pedig messzebbre lőnek. A **minósziak** vízi egységei olcsók (-30%), számszeríjaik messzebbre lőnek (+2) és farmjaik is termelékenyebbek az átlagnál (+25%). A **perzsák** a legjobb

GALÉRIA

A programhoz adott scenario builder-rel nemcsak scenariókat, hanem érdekes pályákat, helyzeteket teremthetünk – természetesen barátaink nagy örömére.





vadászok (+30%), viszont rossz gazdák a farmokon (-30%). Ormányosaikkal 30%-kal gyorsabban mozognak, mint a többi népek. Legnagyobb előnyük, hogy trireme egységeik 50%-kal messzebbre lőnek! A **föníciaiak** elefántos egységei olcsóbbak (-25%), különlegesen erős hadihajóik (Catapult Trireme, Juggernaught) pedig igencsak (+65% !) messzire lőnek. A **sumérok** parasztjainak életereje 15 HP-vel több mint a többi népnél, farmjaik duplán termelnek és katapultjaik is hatékonyabbak. A kínai **Shang** kultúra falainak szilárdsága kétszeres és a parasztok költsége csökkentett (- 30%).

Persze mindennek a Campaign esetében csupán annyi szerepe van, hogy tudod, mihez tartsd magad. A nép megválasztása maga a küldetéssorozat eleme. Ily módon végigjátszhatod az egyiptomi, a görög, a babiloni és a yamato kultúra különleges "őstörténetét". Az egyiptomiak tizenkét küldetése tulajdonképpen az oktató rész, míg a többi nyolc-nyolc már a "véres" küzdelem. A küldetések és feladatok igen széles skálát vonultatnak fel, mind a győzelem feltételei, mind pedig a nehézségi szint szempontjából.

ALAPOK

A kiaknázandó javak, ez alkalommal fa, élelem, kő és arany. Ezek segítségével finanszírozhatod egységed, épületeid fejlesztését, a kutatásokat és a birodalmad új korba emelését. A kőkorban meg kell elégedned a gyűjtögetés, a vadászat és a halászat kínálta lehetőségekkel. Védelemül pedig csupán néhány bunkóval felszerelt ember szolgál. A technikai fejlődés emeli majd a gazdaság és a haderő szintjét is, ehhez azonban el kell érned a következő szint kritériumait, meg kell teremtened a feltételeit, no és addig is életben kell maradnod.

EGYSÉGEK.

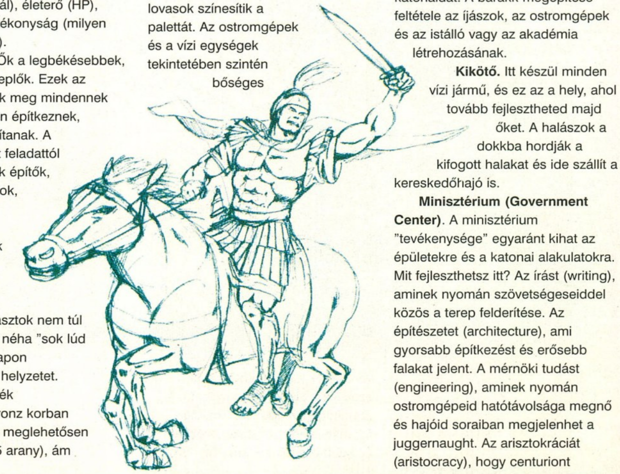
Az AoE egységei igencsak széles skálát vonultatnak fel. A gyalogság, a lovasság, az ostromgépek, a hajók és a papok híven tükrözik a korok és az adott kultúra adottságait. A közös megkötés minden nép számára, hogy alakulatainak összlétszáma nem lehet több, mint ötven. Ezért néha a már elavult egységeket kénytelen leszel feláldozni vagy egyszerűen likvidálni a Delete gombbal.

Minden egység rendelkezik a következő alaptulajdonságokkal: támadóerő, páncélzat (külön a közvetlen támadás és a lövedékek hatásaira), hatótávolság (ha az egység lőfegyvert használ), életerő (HP), sebesség és hatékonyság (milyen gyorsan tölt újra).

Parasztok. Ők a legbékésebbek, mégis kulcsszereplők. Ezek az emberek teremtik meg mindennek az alapjait, hiszen építkeznek, termelnek és javítanak. A számukra kijelölt feladattól függően lehetnek építők, farmerek, halászok, gyűjtögetők, bányászok, kőfejtők, favágók és vadászok. Feladatuk kijelölése nem végleges. A parasztok nem túl jó harcosok, bár néha "sok lúd disznót győz" alapon megmenthetik a helyzetet.

Papok. A játék kulcsfigurái. A bronz korban jelennek meg és meglehetősen költségesek (125 arany), ám képesek az ellenség egységeinek "megtérítésére" és gyógyításra. Ez nem kell hangsúlyozni, mekkora előnyt jelent. Főleg akkor, ha a templomokban már kifejlesztetted a monoteizmust is. Ilyenkor az atyák már nem csak katonai egységek, hanem ellenséges papok, sőt épületek átállítására is képesek lesznek. Igaz, ezeket az épületeket csak akkor használhatod, hogyha abból a típusból legalább eggyel már Te is rendelkezel. A papok életereje, feltöltődésének gyorsasága és gyorsasága szintén fejleszthető. Vigyázat! Hiába áll át a Te oldaladra a transzport hajó és legénysége, a benne szállított egységeket ez nem hatja meg, velük a partra szálláskor kell foglalkozni, vagy egyszerűen süllyeszd el az egészet.

A gyalogság katonai egységei korok és népek tekintetében is igen változatosak: bunkósok, baltások, rövid és hosszú kardosok, íjászok, harci elefántok és lovasok színesítik a palettát. Az ostromgépek és a vízi egységek tekintetében szintén bőséges a kínálat. Hogy ki melyiket favorizálja és fejleszti az egyéniségétől és az adott küldetés feltételeitől függ. Mindenesetre mindegyik alakulat csak a megfelelő katonai épületben képezhető és továbbfejlesztésük feltételei is ezekhez kötöttek. A korok változásával újabb és újabb előrelépés válik majd lehetővé, ám ezek nem feltétlenül érintik a már meglévő egységeket. Majd kitapasztalod.



ÉPÜLETEK

Akadémia. Megépítése a különleges gyalogos alakulatok képzésének feltétele (hoplite, phalanx, centurion).

Íjászat. A nevében a funkciója. A lovas és az elefánt nyeregben ülő íjászokat is itt képezheted. Az ostromgépek építésének feltétele az Archery Range működése.

Barakk. Alapvető katonai épület. Itt képzed ki az első bunkós, majd a fejlődés nyomán baltás, kardforgató katonáidat. A barakk megépítése feltétele az íjászok, az ostromgépek és az istálló vagy az akadémia létrehozásának.

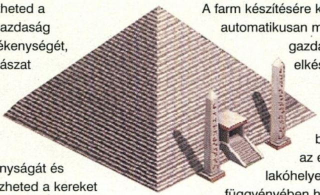
Kikötő. Itt készül minden vízi jármű, és ez az a hely, ahol tovább fejlesztheted majd őket. A halászok a dokkba hordják a kifogott halakat és ide szállít a kereskedőhajó is.

Minisztérium (Government Center). A minisztérium "tevékenysége" egyaránt kihat az épületekre és a katonai alakulatokra. Mit fejlesztetsz itt? Az írást (writing), aminek nyomán szövetségeseiddel közös a terep felderítése. Az építészetet (architecture), ami gyorsabb építkezést és erősebb falakat jelent. A mérnöki tudást (engineering), aminek nyomán ostromgépeid hatótávolsága megnő és hajóid soraiban megjelenhet a juggernaught. Az arisztokráciát (aristocracy), hogy centuriont

képezhess. Az alkímia (alchemy) minden lőfegyver erejét, a nemesség (nobility) a lovas alakulatok HP-jét, a ballisztika (ballistics) a lőfegyverek pontosságát növeli.

Magtár (Granary). Meglepő módon itt találhatod fel és fejlesztheted tovább a különféle falakat és tornyokat. A piac megépítésének feltétele, hogy legalább egy magtárad legyen.

Piac (Market). Ha már van piacod, akkor létrehozhatsz farmokat, esetleg lefizetheted az ellenséges birodalmak vezetőit (diplomácia), továbbá itt fejlesztheted a mezőgazdaság termelékenységét, a bányászat hatékonyságát és felfedezheted a kereket (harci szekerek!).



Ostromgépek (Siege Workshop). Itt készülnek a különféle, félelmetes, ám lomha katapultok...

Istálló (Stable). Mindenféle nyeregben helyet foglaló alakulatokat képezhetsz itt, kezdve az egyszerű lovas felderítőtől, egészen a harci elefántig. Az istálló egyébként az akadémia megépítésének feltétele.

Raktár (Storage Pit). A különféle egységek páncélzatát erősítheted korról korra, egészen a páncélingig!

Templom. A papok szent helye ez. Tudásuk magasabb szintre emeléséhez és fizikumuk erősítéséhez is ide kell betérned.

Városközpont (Town Center). A parasztokat itt "veheted" és ez az a hely, ahol ha megteremtetted a feltételeit, civilizációdat átléptetheted a következő korba. Ha már van minisztériumod, akkor több városközpontot is építhetsz.

Farm. Ez a gazdasági egység meghatározott mennyiségű élelmiszert ad. Ha a készlet kimerült, megsemmisül és újat kell építened. A farm készítésére kijelölt paraszt automatikusan megkezdi a gazdálkodást, ha elkészült.

Lakóházak. A Warcraft-hoz hasonlóan biztosítanod kell az emberek lakóhelyeit. Ennek függvényében hozhatsz létre új egységeket. Ha a házakat megsemmisítik az emberek megmaradnak, csak nem képezhetsz újakat, míg nem teremted meg otthonukat.

Falak (walls). Funkciójuk egyértelmű, védelem. A civilizáció fejlődésével egyre erősebb falakat hozhatsz létre.

Tornyok (towers). Ugyanez vonatkozik a tornyokra is, csak ezeknek a tűzereje is növelhető. A számítógépes ellenfelek imádják telerakni a környezetüket ezekkel. Legjobb ellenük néhány katapulttal elindulni, csak figyelj a javításra érkező munkásokra, mert ezeket gyorsan likvidálni kell.

Csoda (wonder). Igazán akkor van értelme ha a pontszerzés vagy maga a csoda megépítése a cél. Különben nem sok szerepe van, viszont szép. Nagyon lassan és drágán készül...

Csaták

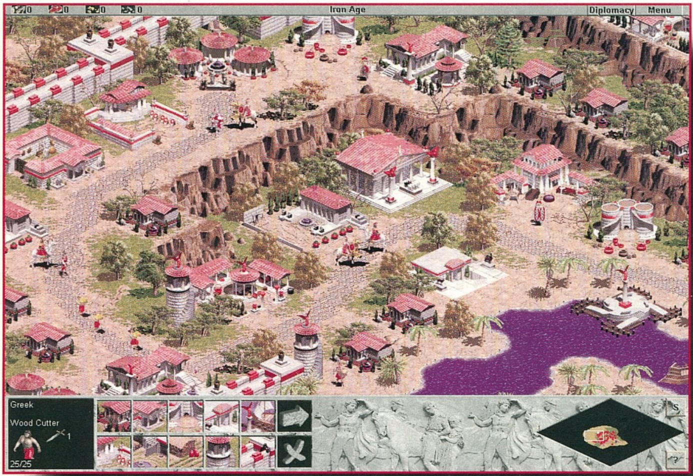
Ha két ellenséges nép katonai egységei találkoznak, kialakul a csata. Csapataid automatikusan választanak célpontot, s azt támadják amíg él, vagy Te nem adsz más utasítást. Ha öt támadóból minden védő ugyanarra támad, akkor a többiek nyugodtan verhetik őket, amíg az él! Ha nyerő taktikának az ellenfelek megsemmisítését választod, akkor jó ha tudod, hogy ehhez meg kell semmisítened minden egységét és épületét, kivéve a falakat, valamint a kereskedő, a halász és a szállítóhajókat. Különösen figyelj az ostromgépekre illetve a terepre lövöldöző hajókra, mert ezek bizony olykor nagyobb kárt tesznek a Te csapataidban, mint az ellenségében! Nagyon nagy segítségedre lehet ha a billentyűzetet használod és kész csapatokat hozol létre. Ezeket aztán a megfelelő számmal egy pillanat alatt aktiválhatod és nem akkor kell foglalkoznod a csoportosítással, stb. A mániákusan szétszaladgáló védőket (főleg az íjászokat) egyszerűen fixáld le. Vigyázz, az ostromgépeket néhány mozgékony lovas vagy harcos közvetlen közelről könnyedén szétveri, ezért lásd el őket a megfelelő védelemmel. A csaták végül is jók, hangulatosak, de igencsak gondban leszel ha egyszerre több oldalról támadnak meg, s netalán Te is hódítani készülsz a térkép egy másik részén...

Kereskedelem

Az AoE kereskedelme meglehetősen gyenge, de legalább van. Az egész annyiból áll, hogy a megépített kereskedőhajónak ki kell jelölnöd mit mire cseréljen (pl. húst aranyra) és hova szállítson (jobb klikk). A kereskedelmi partner persze nem lehet ellenfél, csak semleges vagy szövetséges civilizáció.

Diplomácia

Ha lehet még gyengébb, mint a kereskedelem. A külön erre a célra megnyitható ablakban mindössze beállíthatod, hogy számodra az adott nép szövetséges (ally), semleges (neutral) vagy ellenfél (enemy). Ám ez nem oda-vissza működik, csupán arra jó, hogy ha Te például semlegesnek állítod be az egyiptomi népet, akkor a rád támadó katonáik



ellen a tieid nem fognak védekezni! Ha igazi szövetségesnek akarsz megnyerni egy népet, akkor le kell fizetned. Kérdés, hogy megéri-e. Mindenesetre ha valamelyik, addig békés vagy baráti kultúra tudatja veled, hogy ellenségévé nyilvánít, ne mulaszd el Te sem átállítani a diplomáciai kapcsolatot.

Multiplayer

Akár nyolcan játszhattok hálózatban az Interneten, modemen pedig két human player alapíthat birodalmat (plusz a gépi ellenfelek). Ha modemen keresztül játszotok, akkor ajánlott egy legalább 28.8Kbps sebességű modem. Ha nincs meg a program mindenkinek, az sem gond, mert 2-3 embernek egy CD elég (4-6 játékosnak már kell kettő). A különféle küldetésekben a játékosok segíthetik egymást, szövetséget köthetnek, sőt akár kooperatív módban is lehet nyomulni. Természetesen aki kiesett, az már nem tud visszakapcsolódni a játékba.

Lehetőleg a legerősebb gép tulajdonosa kreáljon játékot és hozzá csatlakozzanak a többiek. Vannak kész játékok is, de nagyon jók a random map pályák is. Itt mindenki kedvére választhat népet és aki a játékot kreálta, beállíthatja a győzelem feltételeit, a térkép nagyságát, a kezdő kort (kő-vas), a nehézségi fokozatot, stb. A full tech tree ki, illetve bekapcsolásakor vagy minden játékos mindent megépíthet, de ekkor elveszti népének speciális adottságait vagy limitált a technikai fejlődése, de rendelkezik kultúrájának egyedi örökségével. Az engedélyezett cheat, illetve a látható térkép szintén választható.

Editor

A legjobb szerkesztő, amit ez idáig láttam és használtam. Te helyezed ki a véletlenszerűen generált térképre a nyersanyag-forrásokat, tárgyakat, felfedezhető helyeket és tereptárgyakat. Ugyanígy meghatározhatod az egyes játékosok kultúrájának fejlettségét, induló készletét, meglévő épületeit, egységeit, stb. Beállíthatod a diplomáciai helyzetet, a győzelem feltételeit, a technikai fejlődés korlátait, sőt sztorit, tippeket, üzeneteket is írhatsz a játékhoz, s végül a scenarióhoz animációt is kapcsolhatsz. Ha úgy érzed elkészült a mű, jöhet a teszt!

Néhány sikeres scenarió után nekikezdhetsz egy campaign létrehozásának is. Ez jóval nagyobb feladat, főleg ha komolyan beleveted magad a sűrűjébe. Ehhez csináld meg azokat a küldetéseket, amiket a campaign-ban akarsz "összefűzni", esetleg írj hozzá sztorit, netán vesd magad a történelem könyvekbe,... majd irány a Campaign editor. A kész küldetés sorozattal pedig örvendeztesd meg barátaidat vagy ellenségeidet.

Értékelés

A pozitívumok. A grafika egyszerűen lenyűgöző, akár az egységeket, az épületeket vagy az animációkat vesszük. Tényleg gyönyörű. Az AoE kétségtelenül 1997 legszebb stratégiai játéka. Ezt szorosan követi az a fantasztikus audio anyag, amit a zenei aláfestés gyanánt összehoztak a készítők (most is azt hallgatom). Ezek a soundtrack-ek elővarázsolják ezeknek a letűnt kultúráknak és ütközeteknek a hangulatát. Tökéletesek, de komolyan. A kihívás kicsit túl jól sikerült, néhány küldetés a legkönnyebb fokozatban is teljesíthetetlennek tűnik...

A negatív oldal. A szép csomagolás sajnos nem elég, akad jócskán kellemetlen tényező is. Kicsit fura, hogy ellenfeleid egységei agresszívak, ugyanakkor ravaszak, míg a tieid magukra hagyva tök hülyék: csupán az orrukig látnak és onnan pár méterre, tőlük már le is gyilkolhatják az egész falut. Nincs a kulcsfontosságú járőrözésre lehetőség! Ezt a Warcraft-ból megmaradt "katapult betegséget" pedig jó lenne már kinőni! Ugyanez vonatkozik a célba jutásra is, ami a szokás szerint nem megy túlságosan kanyargós útvonalon. Szintén furcsa volt, hogy a fejlődés csupán arany és élelem kérdése. Miért nem a kutatás maximális teljesítése vezet az új korba? A diplomácia pedig a program leggyengébb része, kimerül a szövetség-semlegesség-ellenség és az esetleg ezért fizetett sarc fogalmaiban. Ezzel az erővel akár ki is maradhatott volna. Mindenezek miatt én még mindig az Incubation-ra szavazok.

Lily

Az Internet hozzáféréssel rendelkezőknek ajánlom, hogy kukkantsanak be ide: www.microsoft.com/games/empires.

Info

● Microsoft	■ P90	◆ Civilization
● Ensemble Studios	■ 88 MB HD	◆ WarCraft
● Stratégia	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB comp.	

87%

Powerboat

KICSI A HAJÓ, DE ERŐS!

Úgy látszik a gyártók rákaptak a motorcsónakos programokra is, mert jó ideje nem láttam ilyet, és a legutolsó PC Guruban is volt szerencsém egyet tesztelni. A Speedboat Attack egész jóra sikeredett, vajon olyan jó a Powerboat is??? Olvass tovább!

Hála a Thrustmaster kormánynak meg a 3dfx-nek teljesen fel voltam vértezve minden rossz ellen. Felinstalláltam a progyt és vártam a csodát - mer' ugye minden meg volt ahhoz, hogy csodát lássak.

Hát csoda nem volt. Szépnek szép, de semmi olyan igazán különös - én személy szerint nem is igazán értettem, hogy minek kell hozzá 3dfx, kivéve azt a 2-3 részt, ahol a nap a kamerába süt.

Tetszik benne, hogy kétfajta versenyhajót is kipróbálhatunk, a simát - nekem sima - és a katamaránt.

Elnézegetve a teljesítmény és egyéb adatokat, meg kell jegyeznem, hogy nagyon durvák ezek a hajók és lehetséges, hogy nem lennék egy motorcsónak versenyző helyében. Egy iszonyatosan erős motor egy "lenge" kis kaszniban. Aki már esett ki motorcsónakból, az tudhatja, hogy milyen érzés menet közben vízre esni. Nagyobb sebességnél nyugodtan bele lehet halni. 100 km/h óra környékén én szívesen fogadok a halál mellett. A másik amit tudni kell a motorcsónak versenyzésről - most nem a kis horgászladikokról beszélek, amire jobb esetben fel van szerelve egy 3Le-s motor -, hogy elég egy rossz vagy túlzott kormánymozdulat, és el is dobtuk a vasat.

Szóval kiválasztottam a hajómat - az igazat megvallva nem igazán láttam és értettem, hogy mi a különbség a Barracuda meg a többi osztály között - és a pályát, majd kipróbáltam. Érdekes, hogy a gáz mellett még a motor teljesítményét is lehet szabályozni. Vagyis kis teljesítmény full gáz mellett lassabban megy a hajó, mint nagy teljesítmény full gáz mellett. Ez logikus. Csakhogy, kis teljesítmény full gáz mellett elég jól lehet irányítani, jól lehet a terepet is látni, de semmi esély a győzelemre. Nagy teljesítmény, full gáz mellett is jól lehet irányítani, de a hajó orrán kívül egy szót sem lehet látni - annyira megemelkedik az a bizonyos előbb említett. Győzelemre semmi esély, mert többször megyünk neki a falnak, mint a kancsal kisgyerek. Szóval nem értem. Azért nem értem, mert a pilóta azért helyezkedik el teljesen a hajó orrában, kvázi a hajón orrán van a feje, hogy nagy sebesség esetén is - amikor felemelkedik a hajó - lásson mindent és ne menjen a falnak. Ezzel a proggival szó nélkül falnak lehet menni.

Szóval jelen esetben az ördögi kör az, hogy vagy lassúak vagyunk és ezért vesztünk, vagy pedig falnak megyünk és ezért. Az arany középút itt bajosan működik.

Nem tudom, lehet, hogy én vagyok béna, de az is lehet, hogy a program nem igazán játékos barát. A pályákkal meg az a bajom, hogy ilyen szögletes kanyarokat - vagy inkább szögleteket - nem igazán láttam eddigi motorcsónakos múltam során. Egy szó mint száz, van valami a programban, ami elég unszimpatikussá teszi. Bénaságomnak utalva lehet, hogy most én itt agyon gyalázom, és a szakma többi képviselője pedig majd agyonajnározza, hogy milyen jó meg akármi - a'la International Rally Championship amit mindenki a végletekig magasztal, szerintem meg egy nagy kalap a Network Q Rally-hoz képest (vagyis az első részhez képest).

Szóval nézzétek meg, de szerintem azért hasra esni nem fogtok, és inkább a Speedboat Attack-nál maradtok.

Mr.T.

THRUSTMASTER GRAND PRIX 1

Trombita és dobszóló meg miegymás. Itt van Ő, a kormány. A szerkesztőségnek hála az utóbbi napjaim szabad idejét - szóval nem túl sokat - egy Thrustmaster Grand Prix 1-es kormánnyal van szerencsém tölteni. Az én szempontomból nézve ez elég kúl,

mivel megszállott autó-szimulátoros vagyok. Épp ideje volt, hogy végre egy kormányt is kipróbálhattam.

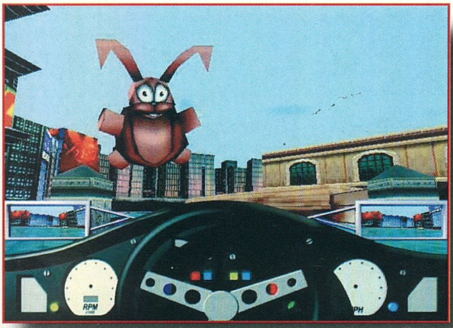
Az elején egy kicsit tartottam attól, hogy esetleg hatalmas csalódást fog okozni, de a Thrustmaster név azért biztatott, hogy lehetnek kivételek. Nos vannak kivételek.

Charlie a múltkori számban írt egy kormányról, ami az olvasottak alapján nem igazán győzött meg engem - igaz volt hozzá pedál is -, és a rögzítési módja alapján én nevetségesnek is találtam.

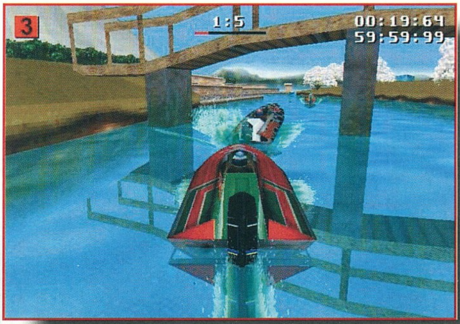
Hála Thrustmasteréknek ez a gond nem áll fenn a Grand Prix 1-gyel. Az általam ismert kormányok közül ennek a legjobb a rögzítési módja, ami teljesen stabillá teszi a kormányt és nem kell attól félni, hogy minden kormány mozdulat után kb. fél métert kell gyalogolnunk az asztal mentén, hogy utolérjük a kormányt.

A Grand Prix 1-nél két tapadókorong és a ping-pong asztaloknál már ismert "felcsavarozós" megoldás abszolút stabillá teszi.

A pedálok hiányát két karral oldották meg. A kormány alatti két "füllel" lehet gázt adni és fékezni, a kormányon található gombokkal pedig váltani - már mint normáliséknál. Nem normáliséknál be lehet úgy is állítani, hogy az egyik fúl a balra, a tekerés a jobbra, és az egyik gomba gáz, a másik fúl a fék és a másik gomb pedig a jobbra... vagy amit akartok.



A megjelenése - maga a "doboz" (nem a csomagoló doboz) - lehet, hogy elég olcsónak és gyengének tűnik, de valójában elég robosztus a kormány, jól bírja a megpróbáltatásokat. Elég ellenállást fejt ki tekerésnél, nem kell attól félnünk, hogy egyszercsak a kezünkben marad. Maga a kormány része elég jó. Kicsi, sportos és jól meg lehet fogni, hála a gumírozott bevonatnak. Nekem jobban tetszett volna, ha mondjuk bőrrel van bevonva, de végül is ez csak játék.



Használatáról azt kell megjegyeznem, hogy a fülek alkalmazása egy kis szokást igényel, mert hirtelen elég sok gomb lesz amit használnunk kell, de ha megszokjuk, akkor egész jó móka.

Azt hiszem kompatibilitási gondok nálam sehol sem léptek fel. A legjobban én a Need for Speed-del éreztem. Ott teljesen élethűre sikeredett. Tényleg olyan volt, mint amilyennek lennie kellett. Ez nem azt jelenti, hogy tekergettem és arra ment az autó, amerre tekertem. Maga az érzés volt nagyon profi.

Nagyon jó a Network Q Rally alatt is. Szerintem ez azért van, mert jó a csatoló program.

Win 95 alatt már valahogy nem volt olyan, mint az előző két esetben. Nem azt mondom, hogy rossz volt, mert ez nem lenne igaz. Elég jó, de nem olyan mint az előbbi két program alatt. Azt hiszem ezt nem igazán lehet elmondani, ki kell próbálni.

Ha valaki ki csak "kormánnyal akar joystickolni" annak azt hiszem teljesen ok, bárhol is játszik vele, de ha olyan kezébe kerül, aki élethűen akar irányítani teszem azt egy autót, az a Need for Speed-del próbálja ki (Dos alatt).

Szerintem nagyon profi ez a kormány, de az igazi, benne rejlő lehetőségeket csak ott lehet kihasználni, ahol jó a csatoló program. Igazán kíváncsi lennék rá Force Feedback-es formában!

Mr.T.

INFO

- ● INTERPLAY
- ● VRSPORT
- ● SZIMULÁTOR

- ■ 486DX2-66
- ■ 10 MB HD
- ■ 8 MB RAM
- ■ VGA/SVGA
- ■ 2x CD
- ■ SB COMP.

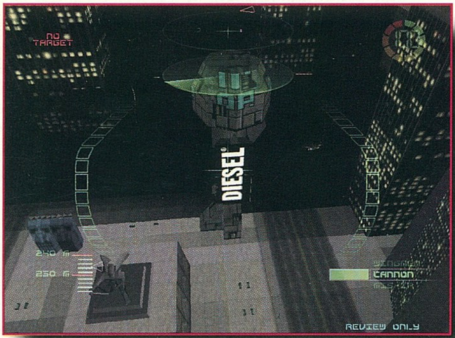
◆ SPEEDBOAT ATTACK

69%

G-Police

GOVERMENT POLICE

Az emberiség története a közeljövőben az előre megjósoltak szerint alakul. 2056-ra elfogynak a Föld energiatartalékai, ám a katonai fejlesztéseknek hála az űrben lelünk új "otthonra". Az idegen bolygókon felépülnek a földi metropoliszok testvérei, a kupolavárosok. A



legnagyobb multinacionális cég unió megalapítja a Kormányzati Rendőrséget, a G-Police-t. Feladatai között szerepel a kupolaváros közbiztonságának növelése, a bűnözés visszaszorítása, a technikai fejlesztések állandó felügyelete.

2097-ben, a GP szépreménységű pilótájaként érkezünk meg az egyik leghírhedtebb kupolavárosba, mely a Calistó nevet viseli. Kevesen tudják, hogy ellentétben a legtöbb idealista újonccal, Taylor (a főszereplő) motivációja leginkább a személyes bosszún alapul. Nővére gyilkosait keresi, aki szintén a GP tagjaként, az igazságért küzdve, tiszta elveket követve lelte halálát.

CALISTO "UTCÁIN"...

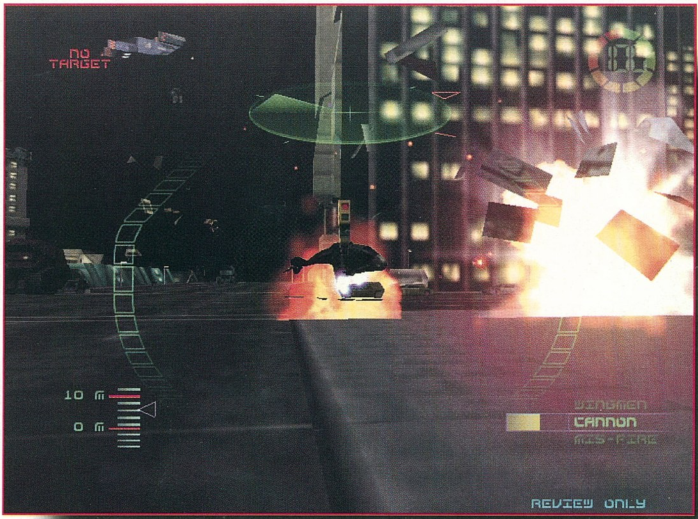
A demo alapján már nagyon vártuk a Psygnosis legújabb helikopter szimulációját, a GP-t. Persze a szimulációt nem kell véresen komolyan venni, talán jobban ráillik a programra az arcade-szimuláció kategória. A fenti kerettörténet egy Soft Image-vel renderelt intro formájában elevenedik meg. Tisztán látszik rajta, hogy micsoda fejlődésen megy keresztül a renderelés, különösen az emberek mozgása javult sokat. (Nincsenek már azok a darabos, páncélos lovagokra emlékeztető mozgás animációk, a GP egységek futnak, lőnek, egyszóval tényleg élnek a képernyőn.)

Megérkezésünk után hamarosan szembesülünk a jövő egyik nagy problémájával, a bizalom teljes hiányával. Persze meg lehet érteni a dolgot, hiszen a korrupció átszövi a kupolavárost teljes nagyságában, így fogadjuk el, hogy a parancsnokunk a kiváló papírjaink ellenére sem bízik bennünk. Azért vigasztaljon mindenkit, hogy a küldetések sikeres teljesítése után megítélésünk is javulni fog. Az első eligazítás után, a GP székház légikikötőjében kapjuk meg az irányítást.

A rendelkezésünkre álló támadó helikopter az akkori hadi technika csúcsa, állandó fejlesztéséről a GP mögött álló multi-unió gondoskodik. Alapállapotban a Havoc-on egy 30mm-es gépágyú kap helyet, ami a H.U.D.-on lévő „célkeresztre tüzel". Hatékonyságához nem fér kétség, egyetlen probléma vele, hogy folyamatos használat esetén túlmelegszik. (Magyarán a legnagyobb légi harc közben leáll.) A rakéták tűzereje sokkal nagyobb, bár még mindig a közepes osztályba sorolandóak. Léteznek célkövetős rakéták, ezekkel csak két gond van, hogy nem lehet túl sokat pakolni a helikopterre, illetve, hogy a fürgébb ellenfelek simán lerázzák őket. Földi célpontok ellen vethető be a fire-streak, aminek a romboló ereje pontos célzás esetén szinte biztos megsemmisítést hoz a célpontra. Korlátozott mennyiségben áll rendelkezésünkre bénító lövedék, ami mozgásképtelenné teszi a célpontot, blokkolja a hajtóműveket.

Létezik még egy fény-jelzős "rakéta", ez földi célpontra használatos, eredményeképpen felhívhatjuk a figyelmet az azonosított objektum helyére. (Szabad szemmel is jól látható, ezen felül rádió hullámokkal egyszerűen betájolható.) A radaron jól elkülöníthetőek az ellenfelek, és a saját egységeink. Szerencsére támogatja az ismeretlen járművek letapogatását (scan opció), így hamar megállapítható a hovatartozásuk.

Könnyíti a célkeresést, hogy csak a számunkra érdekes járművek scan-elhetőek, így az utcán, illetve a levegőben közlekedő civilek kimaradnak a GP és a szervezett bűnözés összetűzéseiből. (Persze ez így nem teljesen igaz, hiszen ha valami figyelmetlen polgár a tűzvonalba keveredik, többnyire felkerül a civil áldozatok listájára.) Több nézőpontból is irányíthatjuk a játékot, talán a legpraktikusabb ha a belső nézetet választjuk cocpit nélkül. Az első légi harc után szembeötlő lesz, hogy a Havoc „öngyógyulós", azaz a kapott találatokat a rendszer egy idő után kijavítja. Sajnos nincs mindig

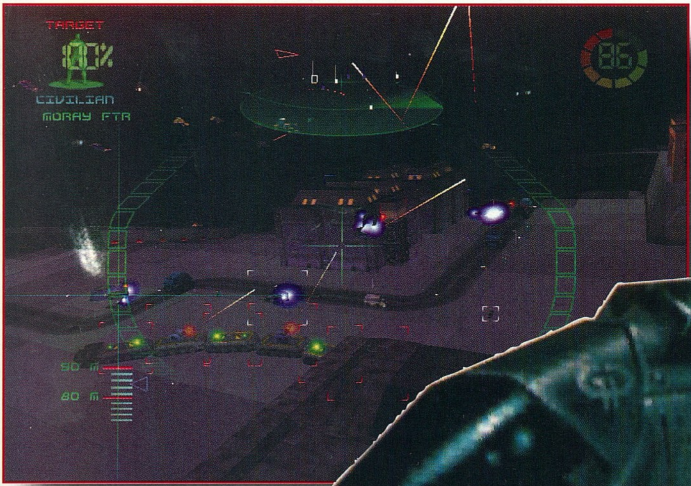


idő a regenerálódási fázisra, hiszen sok esetben a küldetések időhöz kötöttek, így ha valaki a felhőkarcolók mögé bújva "nyalogatja sebeit" könnyen visszarendelik a GP HQ-ra sikertelen feladat teljesítéssel. Természetesen az akciók nagy része több egység összehangolt munkájaként zajlik, így gyakran kapunk utasításokat rádión keresztül, illetve a légi egységek vezetőjeként magunk is adhatunk parancsot a wingman-eknek. Jól képzett pilótaként a többiek is tudják a dolgukat, időnként meglepően hasznos lesz a jelenlétük. A fentiek ismeretében nincs más dolgunk mint szép sorban "túlélni" a központ által megadott küldetéseket, illetve fényt deríteni a családi gyilkosság körülményeire, majd kiélvezni a bosszú édes ízét.

A program támogatja a D3D-t, így minden 3D-s kártyát használhatunk a futatásakor amihez létezik a szükséges driver. Így akár 1024x768-ban is játszhatunk, 16M szín mellett. Mivel tipikus "polip" játék, ajánlott az irányításhoz egy joystick, a lényeg, hogy legyen rajta 4 tűzgomb, meg egy throttle kontrol.

A NAGY SIKERPROGRAMOK NYOMDOKÁBAN...

Valahogy az első pár küldetés után megfogalmazódott bennem, hogy a GP egy kupolaváros keretei közé szorított Tie Fighter. Ebben benne van az is, hogy akárcsak annak idején a LucasArts-nak, most a Psygnosis-nak is sikerült valami szívet dobogtatót alkotni. Ahogy Mallory mondta ebben a játékban gondolkodni is kell, nem elég egyszerűen szétlőni a fél várost. Már az első küldetésben csempészett konténerek után kell "nyomoznunk", később a katonai fejlesztés során elszabadult robotokat kell megfékeznünk, vagy biztosítanunk kell a Yard légi védelmét. Tapasztaltabb pilótaként már lehetőségünk van légi kíséretet adni a multik elnökeinek, itt együtt kell működni a földi egységekkel, illetve a wingman-ekkel. Szükség is van a segítségükre, hiszen az ellenfelek özönlenek a levegőből, az utakról, egyértelművé téve, hogy a világuralomra törő nagy cégek mindent megtesznek az unió vezetőinek az elpusztítása érdekében. Ezek talán a legidegőrlőbb küldetések, hiszen elég egy kis kihagyás és máris szitává lövik az elnököt szállító shuttle-t. Másrészt viszont egyfajta ragadozó madárnak érezhetjük magunkat, aki a magasból figyelve azonnal cselekszik szükség esetén. Van, hogy gyanús személyeket kell megfelelő távolságból szemmel tartanunk, majd a földi erők számára jelzőrakétát "küldeni" a megfigyelt által érintett házakra. Így már csak végig kell nézni a GP azonosító csoport megérkezését, meg begyűjteni a gratulációkat.



A grafika még a 3Dfx-hez szokott szemeimnek is meglepetés volt, a robbanások rettenetesen jól ki vannak dolgozva, akárcsak a fegyverek működés közben. Végre a rakéták "helyesen viselkednek", azaz a kezdő kilövési sebesség után a levegőben érik el a végleges, nagyobb sebességet. (A képek 800x600-as, illetve 1024x768-as felbontás mellett készültek, egy Velocity 128-as kártya segítségével.

Azonban még itt is az előbbi felbontás ajánlott, hiszen 1024x768-ban már egy halom effekt "eltűnik", pl. a házak ablakai összemosódnak. A sebességgel semmilyen felbontás mellett nem volt gond, sem 3Dfx-en, sem Riva 128-on, az fps olyan 30 közül lehetett.)

A játékmenet a változatos küldetéseknek, illetve a magas nehézségi szintnek köszönhetően végig izgalmas, a grafika a jelenlegi csúcs (azért nem semmi érzés a hatalmas felhőkarcolók között cirkálni, persze közben mindenfelé tépnek el a légi járművek), a zenék, az effektek kifogástalanok. Kellő hangtechnika esetén akár dolby-ban is élvezhetjük a GP-t. Nagy meglepetés a Psygnosis-tól, talán afféle karácsonyi ajándék.

CtS
Shoebaron@hotmail.com

INFO

- Psygnosis
- Psygnosis
- Arcade-szimulátor

- P90
- 45 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Comanche 3
- Extreme Assault

94%

Need for Speed II SE

GYORSÍTOTT NFS II

Hát eljött ennek is az ideje. 1 évvel az NFS SE után van szerencsém az NFS II SE-t tesztelni. Már most előre szólok, lehetséges, hogy egyesek bolondnak fognak nézni, mert esetleg szögesen ellentmondok - vagy ellent írok - azoknak, amiket korábban írtam az NFS II-ről és II SE-ről. De egyszerűen most történt egy olyan dolog, ami miatt az NFS-t és az NFS II SE-t egymásután próbáltam ki, és így már előjöttek olyan dolgok amiket korábban hatalmas szimulátor hiányomban nem érzékeltem.

NFS II SE. Mi is az az SE? SE, mint Special Edition. Jelen esetben alapban 3 új autó - lehet, hogy van több is, de egyszerűen nem volt időm megnyerni a bajnokságot, vagy akármit, ilyenkor jönnek elő a rejtett plusz dolgok általában - és egy új pálya. Nem rossz mi? De a lényeg az, hogy 3dfx-et is támogat a picike. Mivel most volt először alkalmam huzamosabb ideig 3dfx-et tesztelni, meg kell említenem, hogy azért annyira nem vagyok hasra esve - mármint a 3Dfx-től.

Na de mindegy, először is a játékkal kezdem. Mi az alapvető különbség a sima és a 3dfx-es verzió között? Számomra ami fontos az, hogy ezen a szerencsétlen agyonajnározott efikszhülyeségen NINCS MŰSZERFAL!!! EZ FELHÁBORÍTÓ!!! Számomra ez a leglényegesebb. Szeretem a dolgokat szimulációsan nézni, és így abszolút nem úgy látom! A népesség azon része, akik minden reggel hajlonganak az FX Birodalom irányába és imát mondanak, hogy a hatalmas eFikszsten tartsa meg a kártya jó tulajdonságait még sokáig... ők úgy gondolják, hogy 30fps meg köd meg eső meg ez meg az... a minden. Nekik ez szuper. Nekem nem! Ha esik az eső, miért nem lehet inkább bekapcsolni az ablaktörlőt - a'la Toyota Celica GT4 on Amiga -, áááá... inkább no műszerfal. Számomra egyetlen egy pozitív dolog volt a 3dfx-en, az hogy HiColorban futott a játék.

Itt az ideje, hogy a gyorsító nélküli játékok is min. HiColorban fussanak!

Ezzel csak azt szeretném mondani, hogy akinek még nincs 3dfx-e és szimulációsan szereti a dolgokat nem mézes-mázosan, az nem az NFS II SE miatt fog 3dfx-et venni.

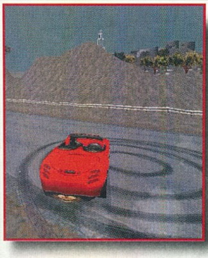
Ki kell jelentenem, hogy az NFS II SE nagyon szép meg gyors, de ha választani lehet - természetesen egy nagyon! gyors gépen (amin van szerencsém tesztelni) - akkor én inkább a műszerfalas ohne Fx-et választom. Na ennyit a 3Dfx ide meg odáról.

A három új autó igazi csemege. Kettő legalább is bizonyosan.

A Ford Mustang Mach III a Ford egyik prototípusa, amit még a pillanatnyilag futó Mustang széria előtt hozott ki. Mellesleg nagyon sok eleme került rá a jelenlegi Mustangokra. Nyitott, hiperagresszív, retro-roadster. V8-as, 4.6 literes, kompresszoros, 450LE-s őrület. Igaz csak 4.5 sec-ot gyorsul 100-ra, de nagyon rugalmas és jó technikával a sokkal gyorsabb autók között is helyt lehet vele állni.

Nazca C2 az Italdesign prototípusa, amit a BMW részére készítettek. Mint a nevében is látható C csoportos versenyautónak készült, végül is csak prototípus maradt. Szerény véleményem szerint nagyon agresszív és az adatai alapján elég jó kis sportautó válhatott volna belőle. 5.6 literes, V12-es, 380 LE-s BMW motor hajtja, 3,6-ot gyorsul, és közel 200mph a végsebessége. Nem rossz. Cool.

A Ferrari 355 F1 különlegessége, hogy a váltója a Forma 1-ből ismert módon kormányon található és



szakértők szerint jobban lehet vele menni mint a simával, de ahhoz elég nagy hozzáértés szükségeltetik. 0,2 mp-cel jobban gyorsul, mint a sima 355. Aki egy kicsit is jártas az autók világában, az tudja, hogy ez a 0,2 mp nagyon is sok.

A 3,5 literes 375LE-s motorról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni.

Az új pálya a Last Resort - vagy mi. Erről azért már annyi jót nem tudok mondani mint az autókról. Az egész nagyon jó addig, amíg be nem kerülünk az alagútba, ahol VAK SÖTÉT van. Ez azt jelenti, hogy abszolút nem lehet semmit sem látni. Nem viccelek. Akár ki is lehet kapcsolni a monitort. Szerintem eléggé meg lehet nehezíteni egy pályát (pl. Mystic Peaks) anélkül is, hogy mondjuk nem lehet látni a pályát. Ez azért már elég nagy baromság.

Most az jön, hogy kelletlenül is összehasonlítom az NFS-t az NFS II SE-vel, mert hála a nálam tanyázó Thrustmaster Grand Prix kormánynak szinte minden autó programot kipróbáltam vele (olvassátok el a kormányról szóló cikket!). Szóval...

Korábbi kijelentéseimmel ellentétben azt kell mondanom, hogy az NFS klasszisokkal jobb mint az NFS II. Jó az NFS II is, de már nem az a 199%-os program, mint az előd volt. A pályái sokkal jobbak voltak az elődnek. Volt kör és több szakaszból álló pálya is. Volt forgalom az utakon - ezt az opciót nem sikerült beállítanom az NFS II-ben -, és külső nézetben is korrekten viselkedtek az autók. Sajnos ez már mind nem igaz az NFS II-re. Mint ahogy korábban is kijelentettem, az NFS II külső nézetből igénytelen. Az autók mozgásában semmi realisztikus nincs - külső nézet!!!. Pl. egy teligáz után 1-es és elkezdünk körbe-körbe forogni. Az autó egy ideig forog elég fura, mondhatnám szögletes kört leírva, majd a kamera is forog vele. Az egésznek nagyon torz benyomása van. Tisztességesen elrontották a kézifék használatot is. Az NFS II-ben már semmi értelme használni. Emlékszem milyen trükköket lehetett csinálni az NFS-ben vele. És ami nagyon fontos, hogy elrontották az autók motorhangját is! Az NFS-ben a hangjáról meg lehetett ismerni az autókat. A Ferrari 512M tipikus Ferraris-sivítós hangját, a Viper mély dorombolóból dübörgőbe átcsapó öblös hangját... Digi volt, amit a Road and Track szakemberei digiztek be. Az EA tisztelt munkatársai miért nem tudták ugyanezt megcsinálni?...

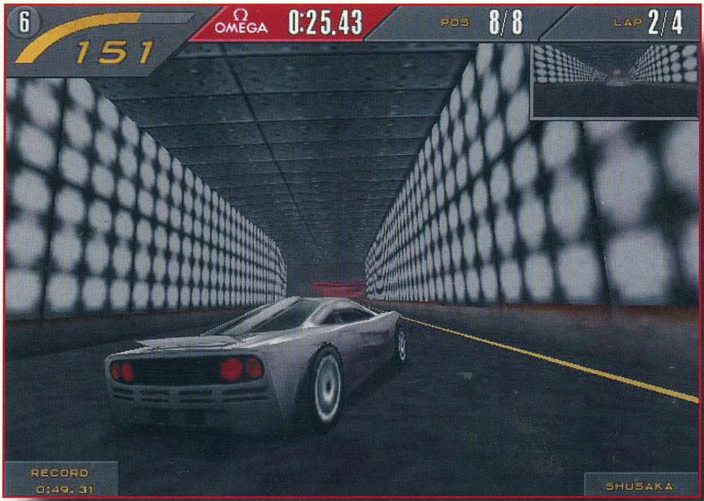
Sajnos egy világ omlott össze bennem, miután fej-fej mellett leteszteltem a két programot. Megint szólok, hogy ne nézzetek hülyének a korábbi NFS II cikk miatt.

Ha nem tekintek vissza az NFS-re vagy az NFS SE-re (amelyek a mai napig a legjobb autós szimulátorok a Network Q Rally-val), akkor azt mondom, hogy elég jó az NFS II SE. Profi az egész design, a filmek, a grafika. Elég jól el lehet vele játszogatni. Vannak benne olyan apróságok, amik az én kő szívemet is megdobogtatják. Pl. a visszapillantó tükör torzít - több ugyan nem jut az eszembe, de ez is elég jó...

Összefoglalásul azt kell mondanom, hogy elég jó program az NFS II SE, jól el lehet vele játszani a bosszantó hibái ellenére is. Szuperek benne az autók, 3Dfx-en sokkal szebb, mint a sima, de sajna nincs műszerfal. Száguldozós szemmel nézve szuper, szimulátoros szemmel nézve egy kicsit csalódtam benne. Mindenféleképpen próbáljátok ki. Majd talán a Test Drive 4 mutat valamit - igaz, egy kicsit félek is, hogy túl magas mércét állítottam be neki így látatlanban.

Keep goin' gentlemen ! Keep goin' !

Mr.T.



INFO

- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- AUTÓVERSENY

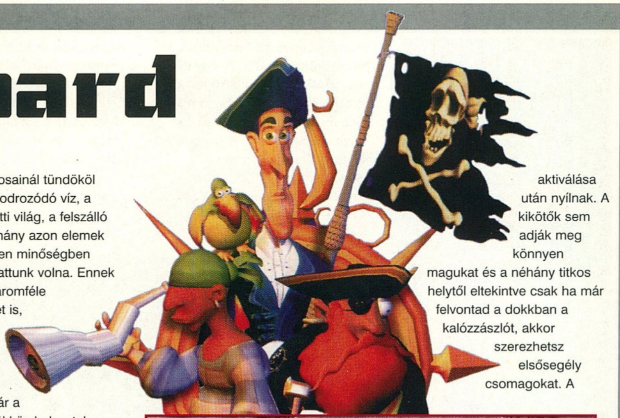
- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- NFS SE
- TEST DRIVE 4

85%

Overboard

TENGERI MEDVE KÉPZŐ



A Sony PlayStation tulajdonosok valószínűleg már a nagy kedvenceik között dédelgetik ezt a programot, míg a PC verzió csupán napjainkban látott napvilágot. Egy tengeri gálya irányítása valljuk be nem tűnik túl vonzó feladatnak, kivéve talán, ha

ezt egy ilyen lövöldözős játékban kell megtennünk. Szerintem mindannyian átestünk a kalózregények korszakán és nosztalgiával emlékezünk vissza e történetek hős kapitányaira. Biztos nem én vagyok az egyetlen, aki szimpatizált a kalózokkal, nem igaz?! Dehogynem. Erre az érzésre apellált

a Psygnosis is, amikor megjelentette ezt a remek 3D-s programot, melyben a lövöldözős játékok elemei érdekesen keverednek a logikai feladványokkal.

A feladatod, hogy minél előbb felfegyverezd lélekvesztődet és megsemmisítsd riválisaidat. Ehhez le kell igáznod többszörös tűzerővel és hadihajó rajokkal védett kikötőket, meg kell küzdened a tenger alattomos szörnyeivel, túl kell élned a tengerszorosok és öblök gyilkos csapdáit, sőt a zord természet próbatételeit is.

Azt hiszem akik még nem játszottak a demoval, azok is azonnal látják a képekről, hogy az Overboard igazi szépségében a 3D-s kártyák tulajdonosainál tündököl majd. A lágyan fodrozódó víz, a tengerfelszín alatti világ, a felszálló pára csupán néhány azon elemek közül, melyet ilyen minőségben azelőtt nem láthattunk volna. Ennek köszönhető a háromféle választható nézet is, melyek közül biztos mindenki megtalálja a kedvére valót, bár a játék során, a trükkös helyzetek miatt, igazán mindegyik használatára szükség lesz.

Ha egyetlen játékosként kezdesz neki a tengeri kalandoknak, akkor a leggyengébb felszereltségű hajóval kell hogy nekivágj a veszélyes vizeknek. Minden tehetségedre és ügyességedre szükség lesz, hogy te lehess a hét tenger ördöge, mert a néhány bemelegítő pálya után kezdődik a sűrűje. Az egyes pályaszakaszok végén még főellenségek is várnak rád. Ezek elpusztítása nagy rutint igényel mind az irányítás, mind pedig a lövéstechnika terén. A fegyverkínálat

szerencsére kimerítő, főleg annak függvényében, hogy minden pusztító eszköz öt fokozatig fejleszthető. Az alapfelszerelést egy darab ágyú adja. Ez egyetlen lövést ad le, ám hármas fokozattól már ez is elég gyilkos. A hajó oldalán felsorakozó ágyúk már négyszeres tűz alá veszik az ellenfeleket, de ennek fejében a golyófogyasztás is megnégyszereződik. A rakétákra a légi veszély miatt lesz szükség, ugyanis a levegőből alattomos papagájok bombát szórhatnak a fejedre, az ufók elrabolhatják legénységedet, hogy csak néhányat említsek közülük. Az aknák vízbe pottyantásával már óvatosan kell bánni, mert nem csak ellenfeleidnek okozhatnak kellemetlenséget. A tenger lakóinak és a víz alatti támadóknak külön fegyver készült, csak sajnos általában kevés lőszer található hozzá. A villámot szóró árbocvég szintén ritka kincs. A lángszóró már jóval gyakrabban használható, de sajnos bőségesen találsz ezzel felszerelt riválisokat is...

A játék szerencsére nem merül ki a „rohanok előre és mindenkit elsüllyesztek" stratégiában. Egyes kapuk például csak trükkös feladatok végrehajtása vagy kapcsolók aktiválása után nyílnak. A kikötők sem adják meg könnyen magukat és a néhány titkos helytől eltekintve csak ha már felvontad a dokkban a kalózzászlót, akkor szerezhetsz elsősegély csomagokat. A plusz életekért pedig még soha ilyen keményen játék nem dolgoztatott meg. Iszonyat! A térkép használatát egyébként nagyon ajánlom mindenkinek.

Ha valaki a multiplayer játékot szeretné kipróbálni, annak előre szólók, hogy az egész más. A felülnézetből látható hajók egy-egy védett öbölből úsznak a harcmezőre, ahol szétszórva lőszert és fegyvert találnak. A gyorsaság és a rutin itt még fontosabb, mint az alapjátéknál. Rulez, próbáljátok ki!

Mindent összevetve az Overboard egy remek akciójáték, első osztályú grafikával és feszültség fokozó szinttel. Az irányítása végtelenül egyszerű, míg ezzel ellentétben a játék igencsak nehéz. Jómagam képtelen voltam végigjátszani, mert egyszerűen nem bírtam idegekkel. Pedig kódokat is szereztem, így nem kellett mindig elölről kezdenem. Úgy látszik nem vagyok elég rutinos tengeri medve...

Lily

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!
Decemberi bemutató: TEST DRIVE 4 az ACCOLADE-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden decemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon.
Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak
1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395

Armored Fist 2. ~~11990~~ → 10 790 • Dark Earth ~~10 990~~ → 9 890 • Men in Black ~~11 990~~ → 9 490 • Gender Wars ~~5 990~~ → 2 990 • Kingdom O Magic ~~5 990~~ → 2 990 • Imperium Galactica ~~9 990~~ → 6 590 • Red Alert ~~11 990~~ → 9590 • Test Drive 4. ~~11 990~~ → 10 790 • Star Rangers 5 990 → 2990 • Rio Carneval (sex) ~~2 990~~ → 990 • Ascendancy ~~6990~~ → 3990 • Outpost 2. ~~11 990~~ → 10 790 • SWIV ~~9990~~ → 7990 • Counter Action ~~11990~~ → 9990 • Ace Ventura ~~8990~~ → 7590 • Monkey Island 3. ~~12990~~ → 11 990 • Civ. 2+Scenarios ~~12990~~ → 10 590 • Conquest Earth ~~11990~~ → 9890 • Red Alert:Counterstrike ~~4 990~~ → 4 490 • Enemy Nations ~~11990~~ → 10990 • Lucas Arts Collection 3. ~~13990~~ → 11 690 • Need for Speed 2 SE ~~12990~~ → 11990 • Redneck Rampage ~~10990~~ → 8990 • Malice Quake ~~6990~~ → 5390 • Spell of the Ancients-Magic the Gathering ~~6990~~ → 5390 • 6881 Hunter Killer ~~11990~~ → 9990 • Abe's Adyssee ~~11990~~ → 10990 • Betrayal at Antara ~~10990~~ → 9990 • Nuclear Strike ~~11990~~ → 10990 • Shadow Warrior SE ~~11990~~ → 9990 • Worms 2. ~~9990~~ → 8990 • Megapack 8 ~~10990~~ → 9890

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.

www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

MACRODA

http://www.macroda.hu

ASUS

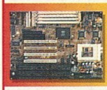
Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.

Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

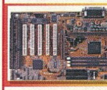
Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél

ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
COMPSERV'95 Bt Bp. Nagy Lajos kir. u. 168. Tel: 1636361
LOGOSZ Bt. Szeged Szende B.u.12 T:62-422911

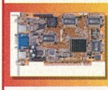
TX97 133-233Mhz Pentium MMX CPU-hoz **28.900 Ft**
A leggyorsabb Pentium alaplap, a CHIP teszt legjobbja AMD K6 támogatással



SP97-V **17.900 Ft**
SiS TX-Pro chipset, integrált VGA vezérlő
Pentium MMX, AMD K6 támogatás 4MB VGA az alaplapba építve



P2L97 233-333Mhz CPU-hoz **38.900 Ft**
Intel Pentium II alaplap
440LX AGP chipset 66/133MHz Accelerated Graphics Port



3DP-V3000 **31.600 Ft**
NVIDIA RIVA 128bit 3D Video chip
4MB 100Mhz SGRAM, 3D Winbench 255 pont, 100millio pixel/sec
Bilinear filter, trilinear MIP map, Gouraud árnyék, köd...

Az árak ÁFA nélkül értendőek
Minden vásárló ASUS mousepad-ot kap ajándékba

KARÁCSONYI INTERNET AKCIÓ!

NOVEMBER 20-tól DECEMBER 24-ig

FŐNYEREMÉNYKÉNT **300 000 Ft** értékben választhatja az alábbi ajándékok egyikét:*

- Utazási utalvány a West Traveltől vagy
  Aral Chipkártya vagy
  Compaq számítógép a LiteWare-től
- További 13 db, egyenként 25 000 Ft értékű nyeremény

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: 458-58-58
vagy keressen minket a PÓLUS CENTERBEN (TESCO passzázs)
info@datanet.hu • http://www.datanet.hu

UGYE MEGENGEDI, HOGY BEHÁLÓZZUK?

*Ha Ön november 20. és december 24-e között hat hónapra egy összegben fizet elő a DataNet korlátlan elérést biztosító Internet szolgáltatásaira (Surf és Cirkáló díjcsomag), részt vesz nagy karácsonyi nyereményakciónkban.

West Travel — LiteWare COMPUTER Compaq System Reseller

DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

PixelView

Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **TVPro (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
  max. felb.: 1600x1200
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG, D3D, DirectX
  saját audio egység

- **3D TV/FM (TV tuner VGA kártya)**
  ua. mint a TVPro (TVTuner VGA kártya)
  +FM rádióvétel
  +3D-s chip set

- **TVplus (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
  max. felb.: 1280x1024
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG + saját audio egység

- **VTV (VGA-TV konverter)**
  64bit PCI VGA 1-2MB EDO
  VGA és TV kimenet
  (oktatáshoz bemutatókhoz)

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

OLD MAN

TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő – Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP – CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"

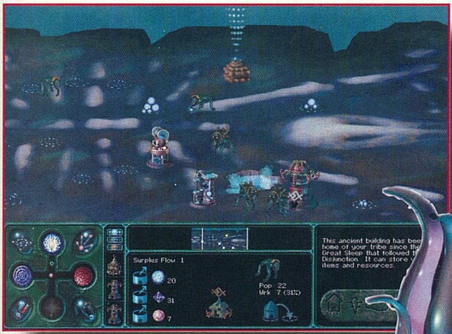
EMAIL: oldman@mail.elender.hu
http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/reklam.html

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

The Tone Rebellion

A MÉLYSÉG TITKA

A Tone Rebellion egy semmitmondó dobozban érkezett, és a rajta lévő képek sem ígértek túl sokat. De a programot mégiscsak a Virgin adta ki, ráadásul stratégiai játék, ezért mindenképpen megérdemelte, hogy megszemléljük. Amikor leültem a gép elé és megnéztem a bevezető képsorokat, még nem sejtettem semmit, bár tudtam, hogy a Logic Factory követte el 1996 egyik legjobb stratégiai játékát (Ascendancy). Aztán elkezdem játszani ebben a különös, sosem látott, álomszerű világban és ott ragadtam. Az ismeretlen funkciójú épületek furcsa lakóikkal és a szinte meditatív dallamok elvarázsoltak. A Tone Rebellion a legkülönösebb hangulatú stratégiai játék, amivel valaha is játszottam.



KÜLÖNÖS TÖRTÉNET

Az idők kezdetén e földöntúli, lebegő népek számára nem létezett sem múlt, sem jövő. Élték megszokott hétköznapjaikat, miközben civilizációjuk észrevétlenül kiteljesedett. Senki sem emlékszik már mikor születtek az elsők az Újak közül, de megtörtént. Fajuk e különleges egyedei megértették és átélték a természet különleges, legbensőbb erőit. A kultúra felvirágzott, csodálatos szerkezeteket és épületeket fejlesztettek ki és a kozmikus méretű szigeten megjelentek a templomok, a szentélyek. Ám annyira különbözött az Újak beállítottsága és szemlélete, hogy a különválás, majd a konfliktus elkerülhetetlen volt. Az okra már senki sem emlékszik, de a kimenetelre igen. Az Újak felülkerekedtek társaikon, de azok egy csoportja, népük ősi erejével foglyul ejtette és egy távoli birodalomban bebörtönözte különleges képességű fajtársait. Ekkor ők még mit sem sejtettek a mélyben rejtőző, hatalmas leviatánról...

A játék célja, hogy a választott néppel fel kell fedezned e különös világot, meg kell találnod a leviatán búvóhelyét és el kell pusztítanod az ősi gonoszt! Ezt eddig könnyen leírtam, de most jön a neheze. Fogalmam sincs miként és milyen mélységig írjam le nektek, hogyan játsszatok és mit miért csináljatok. Nem azért, mert nincs benne logika, csak annyira jó érzés megfejteni ennek az egzotikus világnak a titkait, hogy nem szeretném elvenni tőletek ezt az örömet. Én is azt tanácsolnám nektek, amit a kézikönyv: ne olvassatok tovább, hanem próbálkozzatok. Csak akkor vegyétek elő a cikkemet, ha nagyon nem megy egyedül. De ne adjátok fel könnyen, ok?!

KÜLÖNÖS JÁTÉK

Amint elkezdesz egy új játékot, ki kell választanod, melyik törzset akarod irányítani. A megszállottak gondolom majd mindet sorban kipróbálják (mint ahogy én is, amint ráérek), a többieknek dönteniük kell. Egy kis segítség:

Tarks: Az őrzők. Tarzus lakói a fizikai lét birodalmába tartoznak. Ennek hatása alatt erejük is rendkívüli. **Zygons**: A látók. A kristály barlangok túlélői transzcendens, természet feletti világ vonzásában élnek, speciális mágiájuk mesterei. **Cepheans**: A misztikusok. A Cephean tengerénél találtak menedékre és ők az éteri világ lényei. Egyedülálló egységeik a banshee-k. **Dyla**: Az életadók. Pangir erdeinek mélyében élték túl a katasztrófát. A természet birodalmához tartoznak, s ennek erejének mesteri felhasználói.

Tulajdonképpen szinte mindegy melyiket választod, mert a törzs tagjai ugyan mások lesznek, de a cél és az eszközök nagyjából azonosak. Kezdéskor mindössze néhány munkás lebeg egy fura épület körül és várja, hogy kijelöld feladatait.

A közelben pulzáló és buborékoló medence e különös világ kulcsa. A tone az amiből néped születik, ahonnan életereje táplálkozik és amiből létrehozza építményeit. Ezek közül az első amit meg kell építened, az a generátor lesz, ami lehetővé teszi hogy nekiláss a komolyabb építkezéseknek. Érdekes, hogy ebben a programban nem az egységeknek adod ki az utasítást (őket nem is lehet irányítani), hanem az épületekben és a tárgyakon jelölöd ki a tennivalót. A munkások e szerint végzik a dolgukat. Minden szigeten meg kell találnod és aktiválnod egy-egy misztikus helyet.

Az ily módon szerzett glyph-ekre szükséged

lesz a leviatán legyőzéséhez. Miközben felderíted saját néped szigetét, meg fogod találni a kulcsot a következő szigetre vezető kapuhoz. Így átjuthatsz más birodalmakba, ahol szintén meg kell semmisítened a szörny tevékenységének nyomait és így tovább. Ha már minden terület a Tiéd és a misztikus helyek is aktiválva vannak, mehetsz a leviatán tanyájára...

Nagyjából ennyi a játék, csak korántsem olyan egyszerű, mint

ahogy én itt most leírtam. Az első pillanatban egy csillagközi térképen találod magad, melyben számodra egyelőre csupán egy sziget elérhető. Ha erre klikkelsz, máris eljutsz a felszínre. Az eléd táruló ablak felső részét a játéktér foglalja el és ez alatt találhatod az irányításhoz szükséges eszközöket. Egyelőre csupán egy központi épület van és a terepen esetleg itt-ott szétszórt tárgyakat is láthatsz. Ezeket mindig szedd össze (klikkelj a tárgyra, majd a jobb oldali ablakban megjelenő, a tárgyat cipelő floater-re). Biztos hogy van egy medence is a közelben és jó néhány pulzáló-forgó csigavonal (tone node). Ezek azok a helyek, ahová építkezhetsz. Gyorsan felsorolnám a tone típusokat.

Structure Tone. Ezeket az apró gömböket hordják a munkások az építkezés helyére, és ha összegyűlt a megfelelő mennyiség, akkor az adott épület már kész is van. Ha esetleg valamiért az építkezés megszakad, a gömbök nem vesznek kárba, ott maradnak és később ugyanott felhasználhatóak. A Structure-Tone Generator biztosítja ezt az alapanyagot, amire egyébként a teleportáláshoz is szükség van.

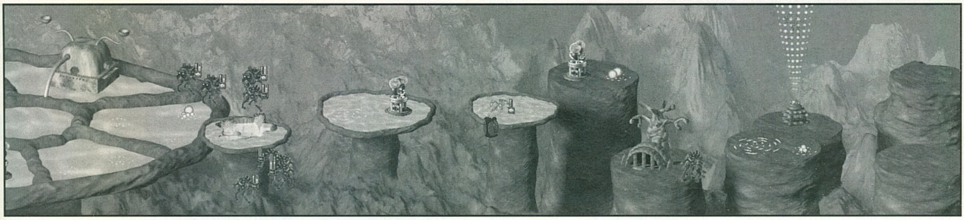
Tone Crystal. A kristályok az energia különös tömörítései és főleg a katonai alakulatok képzéséhez és gyógyításához szükségesek, valamint a varázslatoknak is fontos komponensei. A kristályokat a Crystal-Tone Grower termeli.

Magic tone. A Magic-Tone Creator állítja elő ezeket a mágikus energiával feltöltött gömböket, melyek a varázslatok alapvető feltételei. Ez az energiaforrás a teleportáláshoz is szükséges.

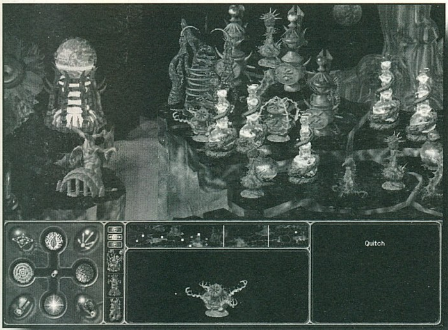
Az első maga az építkezések alapanyagainak a biztosítása. Vedd észre, hogy a spiráloknak két mérete van, a Structure-Tone Generator-nak elég lesz a kisebb is. A nagyobbakra kerülhetnek majd a katonákat képző épületek és a mágusok iskolái. Ezek típusa törzsenként más és más, de a funkciójuk nagyjából ugyanaz. Még egy épület van, amelyik minden törzsnél megtalálható: ez a tone spreader. Ez növeli meg a medencék hatótávolságát, így egyre messzebb juthatsz s több tavat, tárgyat, misztikus helyet és persze ellenfelet fedezhetsz fel. Ha az új medencéket nem őrzöd, a spórákkal hamarosan újra megfertőzik őket. A katonai épületek rajokat hoznak létre. Ezek tagjai mindig követik az épületnek kiadott utasítást és sosem végeznek eltérő feladatot. Ez lehet személy, tárgy, épület vagy hely őrzése illetve támadás. A sérült egyedek a kiképzőbe mennek vissza gyógyulni (automatikusan). A lények tapasztalati pontokat is kapnak és szintet léphetnek. Az épületek számára is van upgrade lehetőség. Ha megnyitsz egy átjárót, akkor vagy egy új épület típust kapsz, vagy upgrade lehetőséget. A fejlesztést a munkások végzik el, de ehhez minden egyes épületnél aktiválnod kell az upgrade nyilait. A mágusok 'iskolái' tagjaik számára különféle varázslatok használatát teszik lehetővé (nyersanyag!). Itt is az épületben kell aktiválnod a spellt. A varázslók egyébként nem távolodnak el túlságosan tornyaiktól és ha kell meg is védik azokat.

Visszatérve a képernyő felosztásához, a bal alsó ablakban különleges kezelőfelület látható. Tudod már, hogy a lények négy birodalomhoz tartoznak. Tevékenységük kihatással van ezekre a birodalmakra és a köztük folyó energia áramlásra. Ezek erőviszonyait jelképezik a szemben álló gömbök, melyek közül mindig az éppen domináns világít. A sarkokban találod a következőket. Fent - balra a térképhez kapcsolhatsz, jobbra pedig a munkásaidat is csatába hívhatod (a játék elején és vészhelyzetben hasznos, csak ne felejtsd el kikapcsolni). Lent - balra minden egyes lényhez bekapcsolhatod az 'állapotjelzőt', jobbra a munkások aktuális feladatait kérheted ki. Itt jegyzem meg, hogy az egyes munkákhoz prioritást is rendelhetsz. Ez lehet normál, kiemelt vagy különlegesen fontos. Ezeket a megfelelő munkára klikkelve a jobb oldali ablakban megjelenő ikonok segítségével választhatod ki.

Az épületekkel kapcsolatos utasítások a középső, illetve a jobb oldali ablakban jelennek meg. A középső sáv a sziget térképe. Ha a központi épületre vagy egy



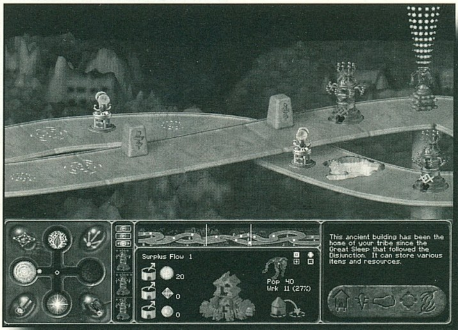
semleges területre klikkelsz akkor azon kívül hogy változtathatod, hogy a különböző tone típusokat be illetve kihordják a főépületbe/ből, a jobb oldali ablakban megjelenik egy



kőtábla. Ennek segítségével kérhetsz információt, megnézheted milyen tárgyakat gyűjtöttél össze (innen tudod használni ezeket), feltárhatod a megszerzett tudást (glyph). Az utolsó két szimbólum csak multiplayer játék esetén él: a diplomáciai kapcsolatokat ápolhatod az elsővel, míg a másodiknál egymás segítésére van lehetőség.

Kihagytam egy fontos dolgot, a bal oldali ablak melletti keskeny sávot. Ide háromszor három épületet "készíthetsz be", hogy gyorsan elérhesd őket. Érdemes kihasználni ezt a lehetőséget, mert nagyon hasznos.

Miután nagyjából mindent sikerült végignézni, már csak egy dolog maradt. Mi lehet a tárgyak és azok felhasználási helyének kapcsolata? Igazán nem térnék ki a lebegők mitológiai és történelmi eseményeire, de a megfejtést megírom, ne ezért akadj el. Minden helyre két tárgy kell



Misztikus helyek tárgyak

Cephean Sea: The Vortex of Perception ether lámpások

Core: Memory of the Ancestors két Taze Torii

Crystal Cave: Tone Amplifier két taze kristály

Dreen Bog: Dreest the Bog Shade két koponya

Frenza: The Shrine of the Storm xaphen, xenog

Lethe: Disk of Time lemez (power), homokóra

Morfid: Haunt ofthe Mad One két kanna különleges mágikus folyadék

Mymus: Spire of the Dead két különös lámpa

Norasten: The Span of Norasten a keleti és a nyugati kulcs

Onsama: The Krajin két bálvány (strength, surrender)

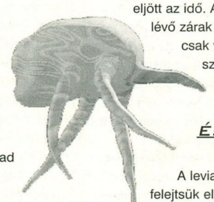
Palomon: The Halls of Stories szintén két speciális kulcs

Pangir: The Last Respiria Plant respiria spóra, növekedést serkentő (growth) tone

Tarzus: Mantu the Still tetrajen, octojen

Tonal: The Dream Gate két lemez (lunar, solar)

Ha már minden misztikus helyet aktiváltál, összegyűjtötted a glyph-eket és a főépületed közelében ott lebeg a nagy Ő (Awakened One), eljött az idő. A leviatán szintjén lévő zárak pecsétjeit ugyanis csak vele és a mágikus szimbólumokkal törheted fel.



És a másik oldal

A leviatán oldalát se felejtsük el, hiszen nem árt ismerni ellenfelünket. A pulzáló, energiát adó tavaidat szüntelenül őrizned kell, mert a spórák támadásai és a szörnyek ostroma egészen addig folyamatos, míg az adott szigetet tökéletesen meg nem tisztítod a gonosztevőktől. Sose becsüld le az ellenfelet! Tizenhét szörnyfajzattal és tizenkét támadó létformával igazán nem lebecsülendő ellenfél.

Értékelés

Nekem tetszett. Gondolom pont a különlegessége miatt. Nem mondom, hogy bonyolult és agyafúrt taktikázásra van szükség, mégis. Annyira más volt mint az eddig általam kipróbált real-time stratégiák és annyira hangulatos. Játék közben, mintha nem is a földön lettem volna. Már csak a zenei világ miatt is érdemes egyszer-kétszer végigjátszani. Igaz, a Tone Rebellion nem stratégiák csúcsa, de az biztos, hogy ilyennel még nem játszottál!

Lily

Info

- Virgin
- The Logic Factory
- Stratégia

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Nincs

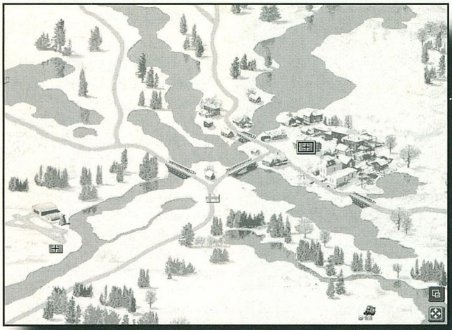
78%

Panzer General 2

IDE NEKEM A VILÁGOT!

A körökre osztott stratégiák sohasem tartoztak a nagyközönség kedvenc játékai közé. Ezekre a legfinomabb jelző a dögunalom volt. Három évvel ezelőtt feltűnt a színen egy program, a Panzer General, mely alapjaiban rengette meg ezt a piacot. Hihetetlen sikere még a készítőket is meglepte. Bebizonyították, hogy nemcsak a real-time stratégiáé a jövő. Azóta persze kiderült, hogy mégiscsak a C&C klónokban van a nagy üzlet, de az SSI nem hátrált meg. Az első részt sokan kritizálták a grafikája miatt, pedig az legelső SVGA játékok közé tartozott. Most jelent meg a második rész, mely láttán még a Red Alert rajongók is elismerően csettintenek. Sokkal kisebb területet ölel fel egy-egy hadművelet, s ebből következően sokkal részletesebben lett megjelenítve a táj. Hidak, erdők, tavak sőt még hatalmas városok is felbukkannak a térképen. A megjelenített egységek leginkább apró modellekre hasonlítanak, melyek csak méreteikben térnek el az eredetitől. Gyakran előfordul, hogy egy megsemmisített egység után egy kráter marad, mely leredukálja a rajta áthaladó egységek mozgását. Az egyik legnagyobb újítás a hidak lerombolása. Ezt az engineer-ek, illetve a pioneer-ok tudják megcsinálni. Fontos azonban, hogy közvetlenül a híd mellett legyenek és a hídon ne álljon senki. Az igazat megvallva én még egyszer sem használtam ezt az opciót, mivel egy villámháborúban nem lerombolni, hanem megtartani kell a hidakat.

A régi Panzer-rel ellentétben most nemcsak egy oldalról lehet végigjátszani a háborút. Természetesen a legizgalmasabb csatákat a német oldalon vívhatjuk. A klasszikus Blitzkrieg 1938-ban indul Franco tábornok Spanyolországban. Itt tartotta a híres-hírhedt Kondor légió a főpróbáját. Sokan nem tudják, hogy a bombázók navigációs hiba folyamán csaptak le a kisvárosra. Az igazi célpont egy közlekedési csomópont volt, mely a sors iróniája folytán sértetlen maradt. Ezután sorra látogatjuk a történelemkönyvekből ismert csatákat. Lerohanhatjuk a lengyeleket, segíthetünk a finneknek, itt találkozhatunk egyébként először orosz csapatokkal. A fordulópontot a franciaországi csata adja. Itt nagyon jól kell szerepelnünk, mivel briliáns

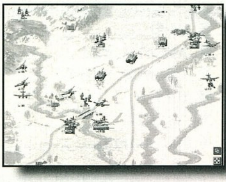


győzelem esetén partra szállhatunk Angliában. Ezzel ki is ütnénk az angolszász csapatokat a háborúból. Én mégsem tanácsolom ezt egyetlen tábornoknak sem. Legyen csak normál győzelem Franciaországban. Ebben az esetben kapunk még négy csatát Észak-Afrikában és a Balkánon. Ez azért fontos, mert ha nem így csináljuk, akkor az utolsó két csatában nagyon nehezen fogunk boldogulni. '41-ben persze a németek megtámadták a Szovjetuniót. Ennél nagyobb hibát nem is követhettek volna el, de nekünk lehetőségünk lesz megváltoztatni a történelmet. A lényeg az, hogy csak nagy győzelmet szabad elérni. Ez a módja annak, hogy '44 június 6-án partra szállhassunk Amerikában. Itt csupán két csatát kell megvívnunk, de azok igen kemények. A szövetséges légierő igen komoly károkat okozhat a légierőnkben, ha nem figyelünk oda. A gépeik technikai fejlettsége magasan a mieink felett van. A P-80-as vadászgép messze felülmúlja a német Focke-Wulf-okat. Sajnos ekkor még nem jött ki a Me-262-es, a világ első sugárhajtású vadászgépe. Akkor még nem is beszéltem a rengeteg légvédelmi ütegről.

A németeknek van egy másik hadjáratuk is, mely a '43-as sztálingrádi fordulópont utáni csatákat rekonstruálja. Itt kezd el védekezni a német hadsereg és többé nem is tudja már tartósan magához ragadni a kezdeményezést

GALÉRIA

1. Budapest felszabadítója és az orosz ostromlók végzete - egy darab Párduc tank. 2. Az 1944 június 6.-ai partraszállás, csak a helyszín változott - Normandia helyett Amerika. 3. A budapesti felmentő sereg második hulláma. 4. Már csak egy folyó választja el a német csapatokat Fort Knox aranykészletétől.



a háború során. Az igazán ügyes parancsnokok Magyarországon meg tudják állítani a szovjet páncélosokat. Talán ez a legnehezebb hadjárat az öt közül. A partraszállástól kezdve mind az angolokat, mind az amerikaiakat elkísérhetjük egészen Németország szívéig. Az igazán gyors játékosok még az oroszokat is kiűzhetik egész Németországból. Az oroszok oldalán is bekapcsolódhatunk a háborúba.

A leghosszabb hadjárat természetesen a német villámháború, ez körülbelül 16 csatából áll. A másik négy kampány már csak 6 scenario-ból áll, de ez ne riasszon el senkit, azok is komoly kihívást jelentenek.

A most következő leírás nélkülözni fog minden rendszert. Igazából nincs is szükség arra, hogy minden egyes apró funkcióra kitérjek. Aki elkezd játszani a PG 2-vel, az idővel rá fog jönni mindenre. Most megpróbálok olyan átfogó ismereteket adni, melyek segítségével mind a kezdő, mind a haladó játékosok boldogulni tudnak még a nehezebb szinteken is. Az első és legfontosabb tudnivaló a PG 2-vel kapcsolatban az, hogy kicsit másképp kell kezelni, mint a többi stratégia játékot. Bármelyik real-time stratégiát felhozhatom példának. Ott az egységek csak rövid ideig voltak alánk rendelve. Tudni lehetett, hogy a pálya elején legyártott tank nagy valószínűséggel nem érte meg a pálya végét, ezért nem is kötődtünk hozzájuk túlságosan. A PG 2-ben ez azonban teljesen másképp van. Itt a szívünkhöz nő még a legutolsó gyalogos hadosztály is, főként ha már a spanyolországi hadjáratban is velünk tartottak. Nagyon fontos, hogy vigyázzunk a csapatokra és ne engedjük őket megsemmisülni. Egy ötcsillagos tank képes elbánni három zöldfülűvel. Nem mellékes az sem, hogy egy ötcsillagos egységet túl is tudunk tölteni. Egy tizenötös tankcsapat pedig már megváltoztathat egy egész csatát. Minden egyes győzelemért presztízs pontokat kapunk, amit a csapatokra költhetünk. Nem árt elővigyázatosan bánni ezekkel a pontokkal, mert bizony nehezen lehet őket beszerezni. Az idő múlásával a német tudósok egyre jobb és jobb fegyvereket fejlesztenek ki. Minden egyes csata elején lehetőségünk van kicserélni egy osztag teljes fegyverzetét. Igyekezzünk mindig a legkorszerűbb felszerelést megszerezni, mivel a németek fölényét mindig is a technikai háttér biztosította.

A program figyeli a harcban nyújtott teljesítményünket is. Minél rövidebb idő alatt foglaljuk el a kulcsfontosságú településeket (bekeretezett városok), annál több presztízs pontot kapunk. Briliáns győzelem esetén még az is előfordulhat, hogy egy jutalom csatában is részt vehetünk. Ezeket nem árt kihasználni, mivel egy csata alatt nagyon sokat erősödhetnek az egységeink. A Panzer 1-ben volt egy mennyiségi korlát, ez befolyásolta a csapataink számát. Szerencsére ezt kivették a második részből, így már teljesen rajtunk múlik milyen hadsereget építünk fel magunknak. Ezzel a módszerrel korlátlan hatalomra tehetünk szert. Senki sem szab határt a képzelőerőnknek, a hadsereg felépítése csak rajtunk múlik. Sokan elkövetik azt a hibát, hogy csak egyféle fegyvernemre koncentrálnak. Ezt gyorsan el kell felejteni, mert csak páncélosokkal még senki sem nyert háborút. Az

ALAP TULAJDONSÁGOK

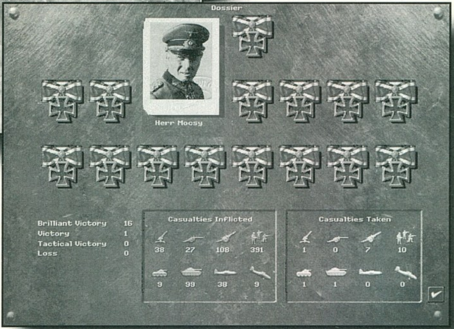
Légvédelem-Mechanized Veteran: Az önjáró légvédelmi üteg mozoghat és lőhet is egy körben.
Tankelhárító-Tank Killer: Nem szenved semmiféle hátrányt, ha támadunk vele.
Tüzérség-Marksman: Megnöveli a hatósugarat 1-gyel.
Vadász-Skilled Interception: Egy körben több vadászt is képes blokkolni (interception).
Gyalogság-Tenacious Defense: Megnöveli a földi védelmet 4-gyel.
Felderítő-Elite Recon Veteran: A látómezőt megnöveli 2-vel.
Zuhanóbombázó-Skilled Assault: Nem hat rá az Out of Sun. Az olyasmi, mint a földi egységeknél a Rugged defense.
Páncélos-Aggressive Maneuver: Eggyel többet léphet

VÉLETLENSZERŰ TULAJDONSÁGOK

Aggressive Attack: A támadási értéket megnöveli 2-vel.
Aggressive Maneuver: Eggyel többet léphet
All Weather Combat: Nem hat rá az időjárás
Alpine Training: Az erdőkön és a hegyvidéken úgy megy át, mintha az síkság lenne.
Battlefield Intelligence: Nem lehet meglepni a harcban.
Bridging: A folyót csak egyenetlen terepnek tekintik.
Combat Support: A mellette állóegység bónuszt kap.
Determined Defense: Megnöveli a védekezést kettővel.
Devastatin Fire: Az egység kétszer lőhet egy körben.
Ferocious Defense: Senki sem hagyhatja figyelmen kívül ennek az egységnek a beásottságát.
Fire Discipline: Az egység tüzeléskor csak a felét használja el a lőszernek.
First Strike: Ha a kezdeményezőképessége nagyobb, akkor ez az egység fog először támadni.
Forest Camuflage: Az erdőben csak akkor válik láthatóvá, ha egy ellenség közvetlenül mellé lép.
Infiltration Tactics: Figyelmen kívül hagyja az ellenfél beásottságát.
Influence: Kevesebb presztízsbe kerül a felfejlesztése.
Liberator: Az egység több presztízs pontot kap, ha elfoglal egy várost.
Overwatch: Ha ellenség lép a hatósugarába rögtön lő.
Overwhelming Attack: Néha a suppress-en találatok átalakulnak kill-ekké.
Reconnaissance Movement: Fázis mozgás
Resilence: Nehezebb lesz ezt az egységet megsemmisíteni.
Shock Tactics: A kör végéig tartó suppression.
Skilled Ground Attack: Bonuszt kapunk, ha földi egységet támadunk.
Street Fighter: Nem törődik a városi beásottsággal.
Superior Maneuver: Nem törődik az ellenfél által lezárt területtel.(El tud siklani két ellenséges tank között)

igazán sikeres tábornokok egyszerre használják a különböző fegyvernemeket. Lehet, hogy a harckocsik kiválóan alkalmasak a síkságokon, de felmorzsolódnak, ha a hegyvidéken vetjük be őket. Azt hiszem érdemes egy kicsit figyelmesebben megnézni a különböző fegyvernemeket. Figyelmeztetek mindenkit, hogy ezek a tanácsok nem számítanak szentírásnak. Lehet, sőt biztos, hogy vannak ezeknél sokkal jobb megoldások, de nálam beváltak. Most csak a német egységeket fogom megemlíteni, mivel én őket favorizálom, s a náluk alkalmazott módszerek többé-kevésbé alkalmazhatók az angolszász és az orosz csapatokra is.

Gyalogság: Sokan csak ágyútöltelékneknek használják őket, pedig sokkal értékesebbek annál. A nyílt terepen soha ne használjuk őket, mert még egy közepes harckocsi hadosztály is iszonyatos károkat tud bennük okozni. Amint lehetőségünk lesz rá, képezzük át őket pioneer-ré. Ezeknek van egy olyan kellemes tulajdonságuk, hogy nem hat rájuk a rugged defense. Remekül tudnak városokat ostromolni, sőt még a keményebb terepeken a harckocsik életét is igencsak meg tudják keseríteni. Az ideális csapatba ajánlott legalább négy darab. Rögtön vegyünk nekik szállítójárművet is, a terepjáró kiválóan megfelel. Igaz, hogy kevesebbet tud lépni, mint a teherautó, de csak nagyon ritkán tudunk úton haladni. Amikor egy kis tapasztalatot szerzett egy gyalogos egységünk, képezzük át ejtőernyőssé. Én csak egyet használtam, mivel általában csak egy szállítóeszköz állt a rendelkezésemre egy csatában.



Légvédelmi üteg: Nagyon nehezen fér bele egy villámháborúra kiképzett csapatba. Elég drága és nehezen lehet rábírni az ellenséges repülőket, hogy a hatósugarába repüljenek. Elég nagyokat csap, de soha nem lesz igazán tapasztalt. Az angliai partraszállás volt az egyetlen scenario, ahol kétszer is tudtam vele támadni. A munka oroszlánrészét úgyis a vadászok végzik. Itt jegyezném meg, hogy minden csata elején a feleslegesnek ítélt egységeket átirányíthatjuk egy másik hadszíntérre (reassign). Ebben az esetben eltűnik az egység, de kapunk érte némi presztízs pontot. Érdemes ellen harckocsikat bevetni, bár néha komoly károkat képes okozni.

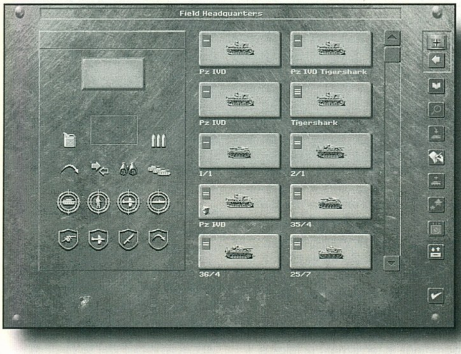
Tankelhárító üteg: Ugyanaz a helyzet vele, mint a légvédelmivel. Nem igazán villámháborúra tervezték. Védekezésnél kiváló, de a gyalogosok ellen csapnivaló. Csak gyalogsággal menjünk nekik.

Tüzérség: Az egyik kedvenc szárazföldi fegyvernemem. A profi német ütegek akár négy egységre is előhetnek. A hatósugarukban lévő egységeknek tüzérségi támogatást biztosítanak, egy körben akár többször is. Az ellenséges légierő kedvelt célpontja, különösen szállítás közben vigyázzunk rájuk. Célszerű egy repülőt felettük tartani, mert úgy nem tudják lebombázni. A közelharcban nagyon gyenge, szinte mindennel támadható.

Felderítő páncélkocsi: A PG 2-ben nincs olyan opció, mely segítségével az egész térképet látnánk, így rendkívül fontos a megfelelő felderítés. Ezek a páncélkocsik elég nagy területet belátnak, sőt még fázis mozgásra is képesek. Ez azt jelenti, hogy képesek egy körben két egymás mellett álló üres várost is elfoglalni, sőt ha maradt még mozgáspontjuk, akkor még támadhatnak is. Elég sérülékenyek, csak gyenge kivérzett egységeket támadjunk meg velük.

Páncélosok: A síkságok igazi urai. Gyorsak, erősek és félelmetes a tűzerejük. A háború vége felé ezeket a monstrumokat szinte csak a

levegőből lehetett legyőzni. Nem árt azonban odafigyelni az üzemanyag fogyasztásra, mivel egy ilyen monstrum rengeteget zabál. Ha egy körben nem mozgunk és van a közelben baráti város, akkor a lőszer és az üzemanyag feltöltődik. Ne keseredjünk el, ha nem teljesen, mivel az utánpótlás függ attól, hogy áll e mellettünk ellenséges egység, de nem mindegy az sem, hogy milyen az időjárás. Hóviharban értelemszerűen csak az utánpótlás egy része érkezik meg a kijelölt helyre. A harckocsik speciális tulajdonsága az overrun. Ez egy igen kellemes képesség. Volt olyan, hogy négy legyengült egységet semmisítettem meg egy harckocsival egy kör alatt. Figyelni kell a bal felső sarokban található kiírást, ha ott feltűnik az overrun felirat, akkor ismét támadhatunk. Csak a legyengült egységeket lehet ezzel a módszerrel lehengerelni. Nálam a legjobb páncélos a Panther G lett. Igaz ugyan, hogy a King Tiger-nek sokkal nagyobb volt a védelme és a tűzereje, de rengeteg benzint zabált és messze nem volt olyan mozgékony, mint a Panther G. Mindenkinek csak ajánlani tudom.



Nálam elegendő volt nyolc darab ezekből a kis játékszerekből és nem állt meg előttem senki. Csata előtt persze érdemes feltölteni őket a maximumra, mert úgy sokkal hatékonyabbak. A PzIV H-tól kezdve már egy tank képes akár két egységre is ellőni. Ilyenkor nem kell tartani attól, hogy valaki visszatámad. Egy komoly páncélost csak a levegőből szabad megtámadni először. A legyengült harckocsiknak aztán neki lehet rohanni.

Vadászok: A levegő igazi urai. A németek ott szúrták el a háborút, hogy nem hallgattak a híres pilótára, Adolf Galland-ra. Ő már a háború legelején azt szorgalmazta, hogy a vadászokra helyezzék a fő hangsúlyt a légierőn belül. Hitler és Göring azonban más véleményen voltak, s ennek katasztrofális következményei lettek a Luftwaffe-ra nézve. Mi ne kövessük el ezt a hibát, üzemeltessünk legalább nyolc vadászszázadot. A légi harcban mindig koncentráljunk először az ellenséges vadászokra, mivel azok fedezetet biztosítanak a bombázóknak. A vadászveszély kiküszöbölése után se tétlenkedjenek, állandóan zaklassák az ellenséges gyalogságot. Egyrészt csökkentik a beásottságot, másrészt pedig gyűjtik a tapasztalatot. Nem árt tudni, hogy a repülőknek soha nem fogy el az üzemanyaguk, eggyel kevesebb dologra kell odafigyelnünk. A lőszer viszont fogy, de elég egy reptér mellé állni, a következő körre feltöltik.

Zuhanóbombázók: Kétféle szerepkört látnak el, most ők látják el a szintbombázók feladatkörét is. Tegyük fel, hogy megtámadunk egy Stuka-val egy páncélos egységet. Kilő közülük hármat, de kettőt supressed-be tesz. Ez azt jelenti, hogy három teljesen megsemmisül, kettő pedig arra a körre harcképtelen lesz. Érdemes tehát mindig a kör elején támadni a bombázókkal, mivel azután a földi egységeinknek csak azzal a résszel kell megküzdenie, amely nem kerül supressed-be. Ez a szó egyébként elnyomást jelent, de szabad fordításban annyit jelent, hogy a francnak sincs kedve harcolni. A példánkban tehát csak öt darab páncélossal kell számolnunk, holott hét darab maradt épen. Aki elsajátítja ezt a taktikát, az félig máris megnyerte a háborút.

A végére hagytam azt az újdonságot, mely miatt minden komoly játékos elkezd játszani a Panzer 2-vel. Amikor egy egység szintet lép könnyedén előfordulhat, hogy egy vezetőt kiemelnek a csapatból. Ez még nem is lenne olyan nagy szám, de ez a vezető kap két tulajdonságot. Az egyiket véletlenszerűen, a másik viszont szorosan összefügg a fegyvernemével. A cikkben található kis táblázat segítségével bemutatjuk a skill-eket. Ezeket nem árt figyelembe venni, amikor megtervezzük a stratégiánkat. Gondolom elég ha megemlítem, hogy kaphatunk olyan repülőgépet, melynek az a speciális tulajdonsága, hogy képes minden időben támadni. Sajnos nekem nem volt ilyenem, pedig a nagy orosz télben ez igencsak jól jött volna.

Mocsy

INFO

● MINDSCAPE	■ P100	◆ PANZER GENERAL 1
● SSI	■ 40 MB HD	◆ FANTASY GENERAL
● STRATÉGIA	■ 16 MB RAM	◆ STAR GENERAL
	■ VGA	
	■ 2x CD	
	■ SB COMP.	

94%

Dragon Dice

Kockáztatott az Interplay

Mielőtt bármit is írnék a Dragon Dice-ról, tudnotok kell, hogy nagyon vártam ezt a programot. Emlékszem, hogyan tipródtam, Dragon Dice-t vagy Magic the Gathering-et kezdjek el játszani. Mint közismert, a Magic mellett döntöttem, de ez a kockajáték azóta is piszkálta a csőrömet. Ezért vártam annyira, hogy megjelenjen az Interplay programja. Most, hogy itt van, csupán csüggedten tekintek magam elé és nem értem, hogyan jelenhet meg egy ilyen játék 1997-ben. Minden esetre úgy gondoltam ne menjen kárba ez a cikk, megírom úgy, hogy ha elolvassátok le tudjatok ülni kockázni is.

A Dragon Dice világa

A régmúlt idők hajnalán kezdődik a történet, amikor a Sötétség és az életet adó Fény megkezdte szakadatlan párviadalát. A négy természeti erő: a tűz, a föld, a levegő és a víz két népet hozott elsőként létre. Az egyik Selumari, a coral elfek népe volt. Ők lettek a víz és a levegő gyermekei. A másik Vagha, a dwarf nép volt, akik a tűz és a föld erejéből öltöttek alakot. E két kultúra csodálatos birodalommá fejlődött, ám a mindent átható egyensúly nem tűrheti sokáig a túl sok Jót. Ezért

aztán a Gonosz népei is világra jöttek: a tűz és a rombolás gyermeke lett a Morehl (lava elfek), a föld és a rothadásé pedig a Trog (goblinok). Hamarosan az addig oly békés birodalom e négy faj végeláthatatlan háborúinak színtereivé vált...

Hogyan nyerhetsz?

A Dragon Dice-ban a kockák testesítik meg hadseregedet, sőt a területeket is. Amelyik játékos megszerez és birtokol két 'terrain' kockát, az nyert.

Alapok...

Van néhány olyan alapkifejezés, amivel előre tisztában kell lenned.

Elemek (element): a kocka színével jelölt, mágikus alkotórészek. A föld színe az arany, a kéké a levegő, a vörösé a tűz, a zöldé pedig a víz. A területtípusok két elemből épülnek fel, ezért a tengerpart (coastland) kék és zöld, a síkság (flatland) arany és kék, a hegyvidék

(highland) arany és vörös, a mocsár (swampland) pedig arany és zöld. Ugyanígy a fajok kockái is eltérő színűek: coral elfeké kék és zöld, a törpöké arany és vörös, a lava elfeké vörös és fekete, a goblinoké pedig arany és fekete. A Dragon Dice további kiegészítőiben (amit a programhoz is terveznek) új fajok is lesznek (pl. amazonok, szörnyek). Ezek mindig már valamelyik nép szövetségesei, ezért annak színét viselik majd. A sárkányok egyetlen tiszta színt képviselnek.

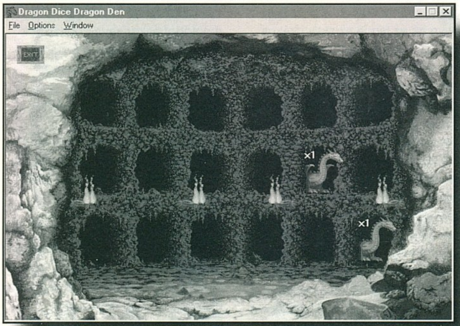
Életerő (health): ebben a játékban minden kockának adott mennyiségű sebzést kell kapnia ahhoz, hogy 'meghaljon'. A kockák életereje jól látható már a méretük alapján is. A legkisebb, hatoldalúak életereje egy, a közepeseké kettő, a legnagyobbaké pedig három. A szörnyek (kiegészítőkben) kockája tízoldalú, HP-jük négy. A húszoldalú, sárkányokat jelképező kockáké pedig öt. Ráadásul a sárkányok még ennél is erősebbek, páncélzatuk miatt, de erről majd később. A programban az egység életerejét a zászlókon is feltüntetik. A valódi játékban a kockáknak egyébként gyakoriságuk is van. A gyakoriak az egy, a nem-gyakoriak a kettő, a ritkák pedig a három HP-s kockák.

Hadsereg (army): minden játékos hat illetve tíz oldalú kockákkal szimbolizált egységeinek összessége.

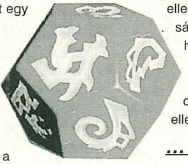
Ikonok: ezek a kocka oldalain látható jelek és ha minden igaz, a cikk közelében megtaláljátok valamennyit. Ezek a szimbólumok különben két típusba sorolhatók, lehetnek akció vagy azonosító (ID) jelek. Ha például a kockán egy felajzott íjat látsz, akkor az egység lövésre képes, ha pedig valamelyik oldalon hegyes fülű fickó figyel egy sassal vállvetve, akkor tudhatod, hogy ő egy Eagle Knight. Ezért amikor összeállítod a csapataidat,

Galéria

Itt láthatjátok a játékban értékelhető összes grafikai szépséget, amit csak töltés közben élvehettek egy röpke ideig. Ezt az élményt most közzétesszük, a többit kihagyhatjátok...



igazán végig kell nézned melyik mit tud, és ennek megfelelően kiválasztanod a 'terrain' kockákat. Fontos! Ha az ID ikont dobod ki, akkor az egyfajta bónusz, és kívánságod szerint egy pont magic, missile, maneuver, melee vagy save az értéke.



Földek (terrain): ezek a nyolcoldalú kockák szimbolizálják azokat a földeket, amelyekért a harc folyik. Minden oldalon találsz egy számot és egy akció ikont. Ha ez például a már említett íj, akkor azon a terepen a lőfegyverek használata engedélyezett.

Egységek (unit): katonai alakulatok, melyeket hat- és tízoldalú kockák jelképeznek. Ezek alkotják a játékosok hadseregét. A sárkányok nem tartoznak közéjük!

SZABÁLYOK

Minden játékos azonos pontértékű csapatot állít össze, ennek mértéke az életerő (HP). Ez általában 23, de lehet akár 50 is. Ezen felül kell huszonöt pontonként választania kell egy sárkányt is. Ha ezt nem teszi, minden egyes kihagyott sárkányért vissza kell tennie három pontnyi egységet. A játék két játékos esetében három területen zajlik: a két bázison (a tied és az ellenfeledé) és egy köztes területen. Aki ebből kettőt birtokol, nyert. A négy típusról már volt szó az elemeknél. A csapatok összeállításakor kell kiválasztanod a bázisod (home terrain) és a köztes terület (frontier terrain) kockáját. Ezt érdemes az arra a terepre szánt egységek adottságainak, illetve a stratégiádnak a függvényében kiválasztani. Szintén át kell böngészni a kockák oldalait... Ezután következik csapataid felosztása. A bázison lesz az ún. home army. Ennek tagjai mindig egyetlen faj képviselői! Ugyanez vonatkozik a támadó seregre (campaign army), melyet a köztes területre teszel ki. A harmadik team (horde) már lehet vegyes összeállítású. Ez kerül az ellenfél bázisára. A sárkányok elkülönítve helyezkednek majd el, csakúgy mint a halottak. A valós játékban a csapatok felosztása ellenfeled elől rejtve történik.

... ÉS AMI UTÁNA JÖN

Amint elkészültél az összeállítással, kezdődik a játék és a seregek a területekre kerülnek. Igenám, de a köztes terület típusa vitás. Mivel azt is el kell dönteni ki kezdjen, mindenki dob. Aki több műveleti (maneuver) pontot dob, az kezd és ő választhatja meg, melyik terepkocka maradjon ott. Van még két olyan szabály, amit tudnod kell, bár jelentősége csak kettőnél több játékos esetében lesz. 1. Egy területen egy játékosnak csak egy csapata lehet. 2. Három seregnél több nem küzdhet egy területért.

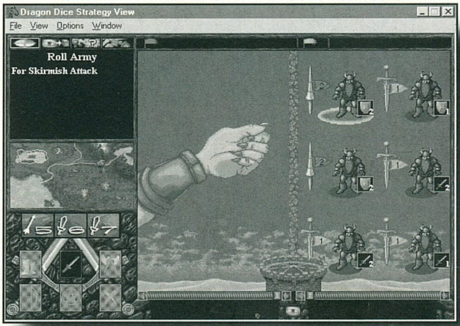
A játék kezdetekor mindenki dob egyet a terület kockájával is (ez a programban automatikusan megtörténik). Ha a dobás értéke nyolc, újra kell dobni.

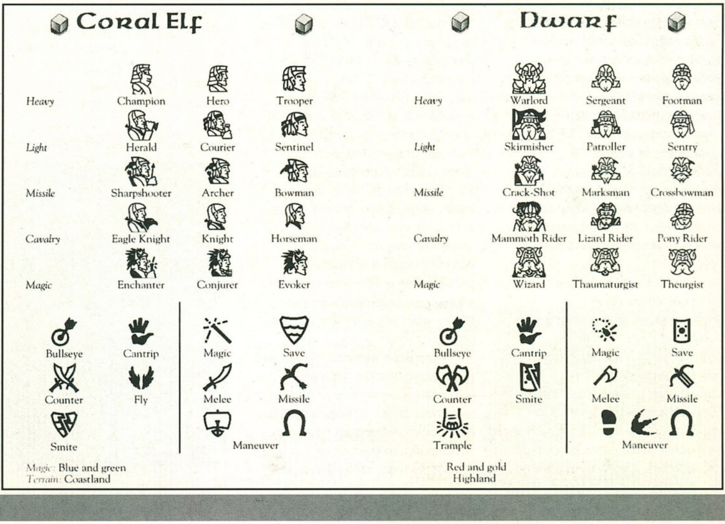
A játék körökre osztott. Minden körben a játékos két sereget manipulálhat és töltheti tartalékait. Először is el kell döntened, hol akarsz tevékenykedni. A terepen harcolhatsz vagy manőverezhetsz.

1. Manőverezés. Mivel a kocka alapban nem áll a nyolcason, valószínűleg érdekedben áll a terepkockát forgatni. Erre okod lehet akkor is, ha a terület aktuális lehetőségeit módosítani akarod. Ha nem csak a Te sereged van ott, be kell jelentened a manőverezési szándékot (azt nem, hogy le vagy fel akarod forgatni az értéket). Az ellenfeled ebbe belegyezhet vagy megpróbálhatja meghiúsítani azt (counter). A kérdést természetesen kockadobás dönti el, és ha az ellenfél kockáival több manőver pontot dob ki, mint Te, a forgatás nem sikerül.

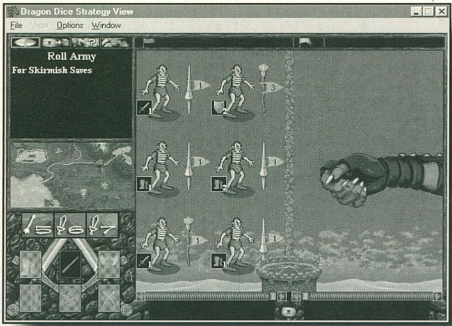
2. Akció. Ha nincs gondod a terepviszonyokkal és a lehetőségek megfelelőek, támadhatsz. Ennek variációi:

Verekedés (melee). A közelharc választása további két lehetőséget rejt. 1. Skirmish. Ha kijelölted kit akarsz megtámadni, dobhatsz a sebzésért. Minden melee pont egy sebzésnek számít. Ezután a másik játékos kidobja a blokkolás értékeit (save). 2. Charge. Szintén ki kell választanod ellenfeledet, majd dobsz és a sebzésbe minden melee és maneuver pont beleszámít. Ugyanekkor dob a másik fél is, akinek a védekezése most is a save pontok száma, ám melee pontjaival





visszaüt a támadóra, aki ez ellen nem dobhat mentődobást! Bármelyik típusú támadás során bármelyik csapatnál kitörhetnek zavargások, de erről majd később.



Íjászat. Ez már egy igen érdekes dolog, ugyanis lőni lehet másik területre is. A bázisról kilőhetsz a köztes területre, illetve onnan bármelyik home terrain-re. A célzott sereg meghatározása után jöhet a dobás. A missile pontok száma a sebzés és a másiknak szintén van mentődobása.

Mágia. Ha például a terület kocka lehetőséget ad erre, dobhatsz a varázslat használatáért. A magic pontok mennyiségének függvényében a játékos kiválaszthatja, mit akar varázsolni. Egy varázslatot akár többször is aktiválhat, ha ez külön nincs tiltva. A spelleknek meg kell adnod a célpontjait még mielőtt bekövetkeznének. Minden egység csak saját színének varázslatait használhatja, de azt bármilyen kombinációban. Minden olyan pontszám, ami megegyezik az aktuális terület színével megduplázódik! Ha valaki a fekete mágiát használja, akkor szintén duplázhat, ha a varázslat pontértékével azonos HP-jű, nem tartalékos egységet feláldoz. A fekete mágia célpontja bármelyik játékos lehet, de az áldozatot nem a varázsló, hanem a célzott játékos választja ki!

Miután a két kiválasztott sereggel kihasználtad lehetőségeidet, marad a tartalékok irányítása. Ezek a tartalékos egységek egy külön területen helyezkednek el és nem támadhatóak, csak varázslattal. Ezeket a kockákat bármelyik területre ki lehet tenni. A terepen lévő egységeket pedig vissza lehet vonni tartalékosnak, hasonló módszerrel.

Sebzés. Minden csata és varázslat nyomán a sebzésnek megfelelő HP értékű egység kerül a temetőbe. Ha csak speciális eset nincs, a veszteségeket mindig a tulajdonos jelöli ki, de nem áldozhat fel több pontértékű egységet a sebzésnél! Például ha egy sereg két sebzést kap és a benne lévő egységek HP-je 2x1, 1x2, és 1x3, akkor meghalhat a két 1 HP-s vagy egy 2 HP-s, de semmiképp sem a 3-as! Ez fontos, mert a temetőben lévő egységek visszakerülhetnek a játékba. Ugyanakkor az is előfordulhat, hogy egy varázslat megsemmisíti a temetőben lévő összes lényt (bury). Ekkor ezek teljesen kikerülnek a játékból.

Zavargások. Ez egészen pontosan fejvesztett menekülést jelent és bármelyik fél soraiban kitörhet. Ha a kidobott save pontok összege kevesebb mint az ID ikonoké, akkor a csapat azonnal menekülni kezd. Ez nem történhet meg, ha a terület kockája az egyesen áll. Ha az ellenfél menekül, akkor a támadó azon az áron, hogy egy ponttal lejjebb tekeri a terepkockát, újabb támadást kezdeményezhet. Ha ez esetleg ismét megfutamodást eredményez, akkor erre újra lehetőséget kap. A menekülő csapatnak nincs visszatámadási lehetősége. Ha például charge típusú támadásban mindkét fél menekülni kezd, a területkocka értéke automatikusan eggyel csökken.

A mágikus nyolcas. Ha területet szimbolizáló kockát valamelyik sereg élén a játékos a nyolcasra forgatja, megszerzi annak az irányítását. Ha pedig bármelyik csapat egy olyan területre lép, melyen ez az érték már nyolcas és nincs rajta ellenséges egység, szintén megszerzi azt, kivéve ha ez lenne az aktív játékos második megszerzett területe. Amíg egy sereg birtokolja az adott területet, rengeteg speciális módosítót kap. 1. Maneuver és save dobásai duplának számítanak. 2. Bármilyen típusú akciót választhat (melee, missile, magic), míg az őt támadók csak melee-t. 3. Használhatja a nyolcadik oldal speciális ikonjának képességeit. Ezek a következők. City - a játékos aki ezt a területet birtokolja a köre elején a temetőjéből visszavehet egy 1 HP értékű tagot a játékba, illetve például ha kidob egy 2 HP-s harcost akkor felvehet egy hármast, stb. (Majd a kiegészítőhöz mondom, hogy a monstereket ilyen módon nem szerezheti vissza!) Standing stones - minden egység varázsolhatja az adott terület színeinek varázslatait, akkor is ha egyébként erre nem lenne képes. Temple - a terület serege immunis a fekete mágiára és irányítója körének elején rákényszerítheti ellenfelét, hogy egy lényét a temetőből tegye ki a játékból. Tower - az itt állomásozó sereg (természetesen csak a tulajdonosé) bármelyik területre lőhet, kivéve a tartalékos seregeket.

A sereg elveszti a terület birtoklását ha megsemmisítik, ha a kockát kisebb értékre forgatják vagy ha elhagyja a területet.

A FAJOK SPECIÁLIS KÉPESSÉGEI

A ritka, legnagyobb kockákon speciális akció ikonokat is találhatsz. Ezeket szintén megtalálod a táblázatban. Amit elsőként tudnod kell róluk, hogy mindig előbb hatnak mint a normál akciók. Emellett minden faj természetes területtípusán extra módosítókat kap.

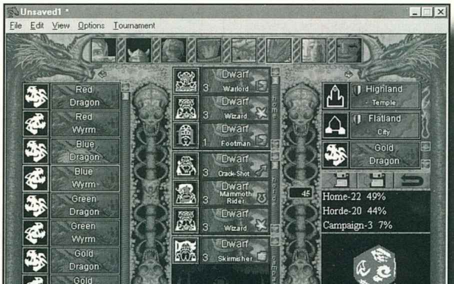
Coral elfek - coastland: mentődobáskor save pontjaikhoz hozzáadódik a maneuver pontok száma is. Dwarves - highland: maneuver pontjaik duplán számítanak. Goblins - swampland: maneuver pontjaik duplán számítanak. Lava elfek - highland: mentődobáskor save pontjaikhoz hozzáadódik a maneuver pontok száma is.

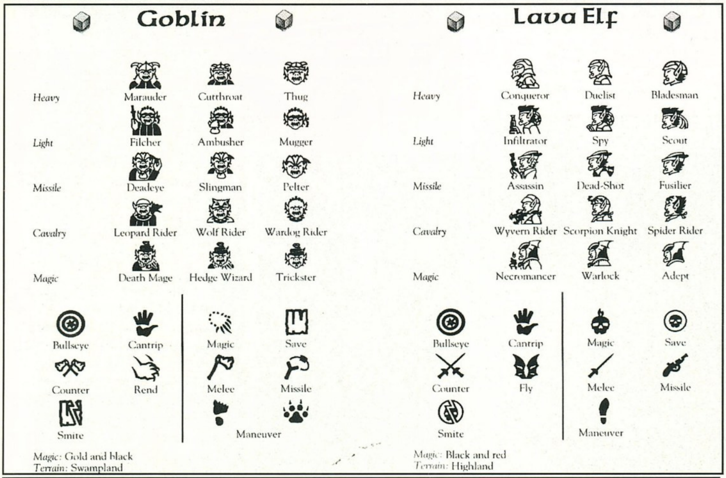
SÁRKÁNYOK

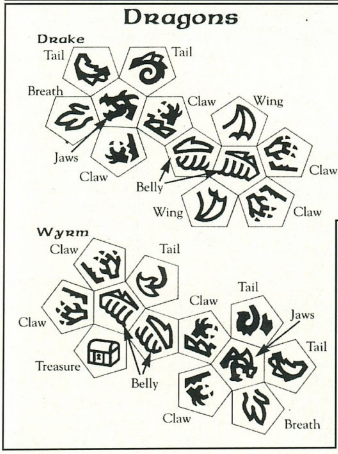
E mágikus lények megidézése természetesen varázslattal lehetséges. Minden sárkánynak öt az életereje és automatikusan rendelkezik öt save ponttal is. Ha egy magányos sárkány egy sereggel találkozik, bármely területen a hadtest tulajdonosának köre kezdetén - a varázslatok után, de minden más esemény előtt - támad. A szárnyas fenevad és a sereg tulajdonosa egyaránt dob. A sereget vezető játékos a dobás után (!) eldöntheti, hogy közelharcban vagy íjászattal támad. Ha a sárkány speciális képessége jön ki, akkor aszerint kell cselekedni, egyébként minden megy a szokásos menetrend szerint. Ha egy csapat megöli a sárkányt, előléptetheti egységeit azaz mindet lecserélheti a temetőből azonos fajhoz tartozó, eggyel értékesebbre (3 HP-st monsterre nem!). Ha két eltérő színű sárkány kerül egy területre akkor előbb esnek egymásnak, mint bármely alakulatnak. Ha több sárkány van a területen akkor az azonos színűek szövetségre lépve ölik a többieket. Ha pedig azonos színű sárkányok vannak csak a terepen, akkor együttes erővel rontanak az aktuális játékos hozzájuk érkező alakulataira. (?!)

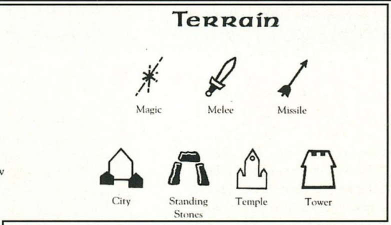
VARÁZSLATOK

Föld. **(1) Stoneskin.** A választott sereg a következő köröd elejéig automatikusan plusz egy save pontot kap. **(2) Dust to Dust.**





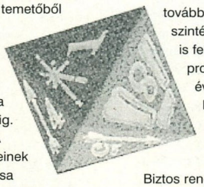




Bármely játékos temetőjében megsemmisíti valamelyik egy HP-s tetemet és az kikerül a játékból. (3) **Path.** Tetszőleges egységet azonnal áttesz egyik területről a másikra. (4) **Transmute Rock to Mud.** Levon hat maneuver pontot a célzott sereg dobásaiból a következő köröd elejéig. (6) **Summon Gold Dragon.** Megidéz egy arany sárkányt bármelyik területre.

Levegő. (1) **Hailstorm.** Egy sebzést okoz a célzott seregnek, akinek lehetősége van mentődobásra. (2) **Breath of Life.** Egy HP értékű egységet a temetőből visszahoz a varázsló sereg sorai közé. (3) **Lightning Strike.** Öt sebzést okoz a kijelölt kockának! Mentődobásra van lehetőség. Ha a célpont sárkány és az eredmény 'belly', a fenevad megsemmisül. (4) **Wind Walk.** A választott sereg a következő köröd elejéig automatikusan kap plusz hat maneuver pontot. (6) **Summon Blue Dragon.** Megidéz egy kék sárkányt bármelyik területre.

Tűz. (1) **Ash Storm.** A választott területen minden sereg dobásából levon egyet. (2) **Spark of Life.** Egy HP értékű egységet a temetőből visszahoz a varázsló sereg sorai közé. (3) **Burning Hands.** Egy egység melee értékét megduplázza a következő köröd elejéig. (4) **Dancing Lights.** A választott sereg lövéseinek és varázslatainak hatása feleződik a következő köröd elejéig. (6) **Summon Red Dragon.** Megidéz egy vörös sárkányt bármelyik területre.



Víz. (1) **Watery Double.** A választott sereg a következő köröd elejéig automatikusan plusz egy save pontot kap. (2) **Wall of Ice.** A választott sereg a következő köröd elejéig automatikusan plusz három save pontot kap. (3) **Wall of Fog.** A célzott területen felez (lefelé kerekítve) minden maneuver és missile dobást a következő köröd elejéig. (4) **Flash Food.** Valamelyik területkocka által jelzett értéket csökkenti eggyel. Az ott állomásozó sereg megakadályozhatja ezt ha azonnal legalább nyolc maneuver pontot dob. Ezt a varázslatot nem lehet többszörösen használni! (6) **Summon Green Dragon.** Megidéz egy zöld sárkányt bármelyik területre

Halál. (1) **Reanimate Dead.** Egy HP értékű egységet a temetőből visszahoz a varázsló sereg sorai közé. (2) **Palsy.** A célzott sereg minden dobása mínusz eggyel módosul a következő köröd elejéig. (3) **Finger of Death.** Egy sebzést okoz a célzott egységnek, akinek lehetősége van mentődobásra. (4) **Open grave.** A következő köröd elejéig minden egységet akit megölnek, a temetőd helyett a tartalékaid soraiba kerül. (6) **Summon Black Dragon.** Megidéz egy fekete sárkányt bármelyik területre.

Értékelés

Nem akartam nagyon lehúzni a programot, de sajnos nincs más választásom, mert igencsak gyenge. Pedig az eredeti kockajáték nem lehet olyan rossz. Például miért kellett vajon ezzel a katasztrófális grafikával megjelentetni? Fogalmam sincs. Az egésznek semmi hangulata sincs, nem hiszem hogy le tudna kötni bárkit is néhány óránál tovább. A zenei anyagot szintén jobb, ha gyorsan el is felejtjük. A Dragon Dice program számomra az év csalódása. Én a TSR helyében már megjelentetni sem engedtem volna...

Biztos rengeteg kérdésetek lenne még, de itt és most be kell fejeznem. Nagyon remélem, hogy a program értékelése miatt nem a Dragon Dice-tól fordultok el, mert az úgy tűnik egy egész jó. Ezt támasztja alá, hogy tudomásom szerint a TSR már hat kiegészítőt is kiadott hozzá.

Lily

Info

- Interplay
- Interplay
- Táblás játék

- 486DX2-66
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA
- 2x CD
- SB comp.

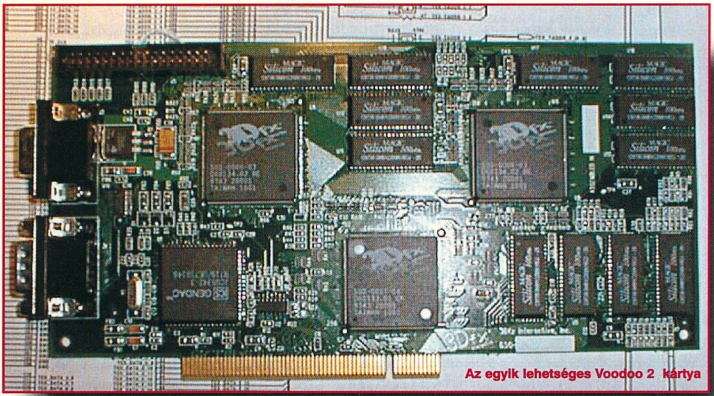
◆ Nincs hozzá hasonló, szerencsére!

54%

OPEN GL DRIVER RIVÁHOZ...

Az első és minden tekintetben a legfontosabb hír, hogy itt a Win95-ös Open GL driver az nVidia Riva 128-as chippel rendelkezők számára. Persze a 12-es számban kategorikusan kijelentettük, hogy ilyen nem lesz, mindenesetre sokáig ez volt a hivatalos állásfoglalás, szerencsére azonban a helyzet megváltozott és november 17-én felkerült a netre az alfa Open GL port. Nagy-nagy szerencsével sikerült még aznap letölteni, sőt némi bajlódás után már futott is a GL Quake. Szó-szó egyelőre nagyon látszik rajta, hogy egy tesztverzió, de nem lesz ezzel gond a 30-fps. már megvan, sőt a nagyobb felbontás is. (Ez nem összetévesztendő a D3D Warpper-ral, ami csak emulálja az Open GL-t, itt mindössze annyi volt a teendő, hogy ki kellett cserélni az opengl32.dll-t, egy másik verzióra. Ez is működött, csak hát a D3D sokkal "szegényesebb" környezet mint a Open GL, ez pedig nagyon jól látszott a Quake2 demon, még ha elindult 1024x768-ban is.)

Érdekes, hogy a drivert a Video Logic készítette, aki a PowerVR PCX chip-jeit is konstruálja. Sakman szerint a PCX3-as mindent verni fog ami csak létezik, úgyhogy máris lehet eldobni a 3Dfx-eket:). A minap átszellemült arccal magyarázott legalább 10 3Dfx tulajdonosnak, hogy a voodoo az egy shit, elég csak megnézni a Bi-Linear filltering-jét, meg a mosódott képet amit a monitoron produkál. Ezzel szemben a PowerVR (a virtuális világ hatalom kártya :))), az egy zseniális találmány, csak kevés program támogatja. Igazság szerint lehet, hogy el kellene küldeni egy jobb pszichológushoz, mindenesetre nem mondhatja senki, hogy nem adtunk hangot a véleményének, ki tudja, talán a jövő őt fogja igazolni.


Az egyik lehetséges Voodoo 2 kártya

ÉGNEK A TELEFONOK...

December lévén most mindenkinek vásárolhatnékja van. Tény és való, hogy legtöbben egy 3D-s kártyát szeretnének látni a karácsonyfa alatt. Legalább is arra következtetek abból, hogy naponta rengetegen keresnek telefonon, a kérdés pedig általában így hangzik: most vegyek 3Dfx-et, vagy inkább egy Riva 128-at, esetleg várjam meg a voodoo2-est??? Mindenesetre nagyon köszönöm a bizalmat mindenkinek, úgy látszik a majd egy éve kezdett 3D kártya ismertetők megtették a hatásukat. Szóval, szerintem most valahogy úgy áll a helyzet, hogy játékra kétféle chippel érdemes kártyát venni. Az egyik a már jól ismert Voodoo Graphics, a másik az ősszel bemutatkozott Riva 128. Gyakorlatilag a gyártó mind a kettőnél teljesen mindegy, 3Dfx-nél jó a Diamond Monster, a Orchid Righteous, vagy akár a Cardex, Hellios, esetleg egyéb fantasztikus névre keresztelt no name termék is. Rivából egyelőre csak kétfélét lehet itthon kapni, az egyik a Diamond Viper V330, illetve az STB Velocity 128. Itt annyiban más a helyzet mint a 3Dfx-es kártyáknál, hogy a driverek nem kompatibilisek, viszont a tesztek szerint túl sok különbség nincs a Viper és a Velocity között, kis eltéréssel hol az egyik, hol a másik mutatott jobb eredményeket. És hogy melyiket érdemes megvenni? Nos ez egy fogas kérdés. Pár dolgot azért ajánlott átgondolni a döntés előtt. Amennyiben nem vagyunk nagyon maximalisták, viszont szeretnénk egy jól működő, gyakorlatilag az összes játékkal használható kártyát akkor érdemes a "3Dfx"-en elgondolkodni. Ez most egy jó döntés, hiszen az árak nagyon lementek, a látványos változás azonban ettől függetlenül garantált. Viszont ha egy kicsit jobban a jövőbe tekintünk, akkor láthatjuk, hogy a Riva 128 D3D-alatt kis túlzással "5méteren 10-et" ver a voodoo-s kártyákra. Sőt ha szükségünk van egy 2D-s videokártyára is akkor itt kompletten megkapjuk, méghozzá kiváló minőségben. Lehetőség van a 800x600-as illetve a 1024x768-as felbontásra is, megfelelő sebesség mellett. Az ár mindössze annyi, hogy a driverek össze-vissza bugzanak, egyenlőre ezeket frissíteni kell, hogy elérjék a tökéletes szintet. (a la Open GL) Sokan már rászánták magukat, hogy megveszik a Riva 128-as kártyát, aztán jöttek a különböző hírek a voodoo2-ról és most szépen elbizonytalanodtak a döntés helyességében. Mindenesetre a hírek szerint a voodoo2-es chippel produkált a Quake timerefresh kb. 100fps.-t. (Mondjuk egy PII-esen 300Mhz-en) Sőt egyesek látni vélték a Turokot, 640x480-ban 150fps-sel "döcögni", de állítólag a kevésbé grafika igényes helyszíneken ez felugrott 500fps-re is. Hmm... Ez így elsőre persze iszonyat, viszont csöndben, a háttérben elhangoztak olyan vélemények is, hogy talán az effekt palettát kellett volna növelni, nem pedig a gyorsaságra helyezni minden hangsúlyt. Jelenleg úgy áll a dolog, hogy a végső verzión 6MB RAM lesz, 4 processzor és természetesen AGP-s kivitelben is kapható lesz. (Az első voodoo2-es chippel ellátott kártyákat a Diamond fogja kihozni, szerencsére a hazai forgalmazóval igen jó a kapcsolatunk, így biztos, hogy amint kapnak belőle szerepelni fog a 3D olalakon)

Végső konklúzió, hogy a voodoo2 azért még egy kicsit odébb van, így akinek a lehetőségei engedik most vegyen Rivás kártyát, hiszen jelenleg tényleg ez a leggyorsabb.

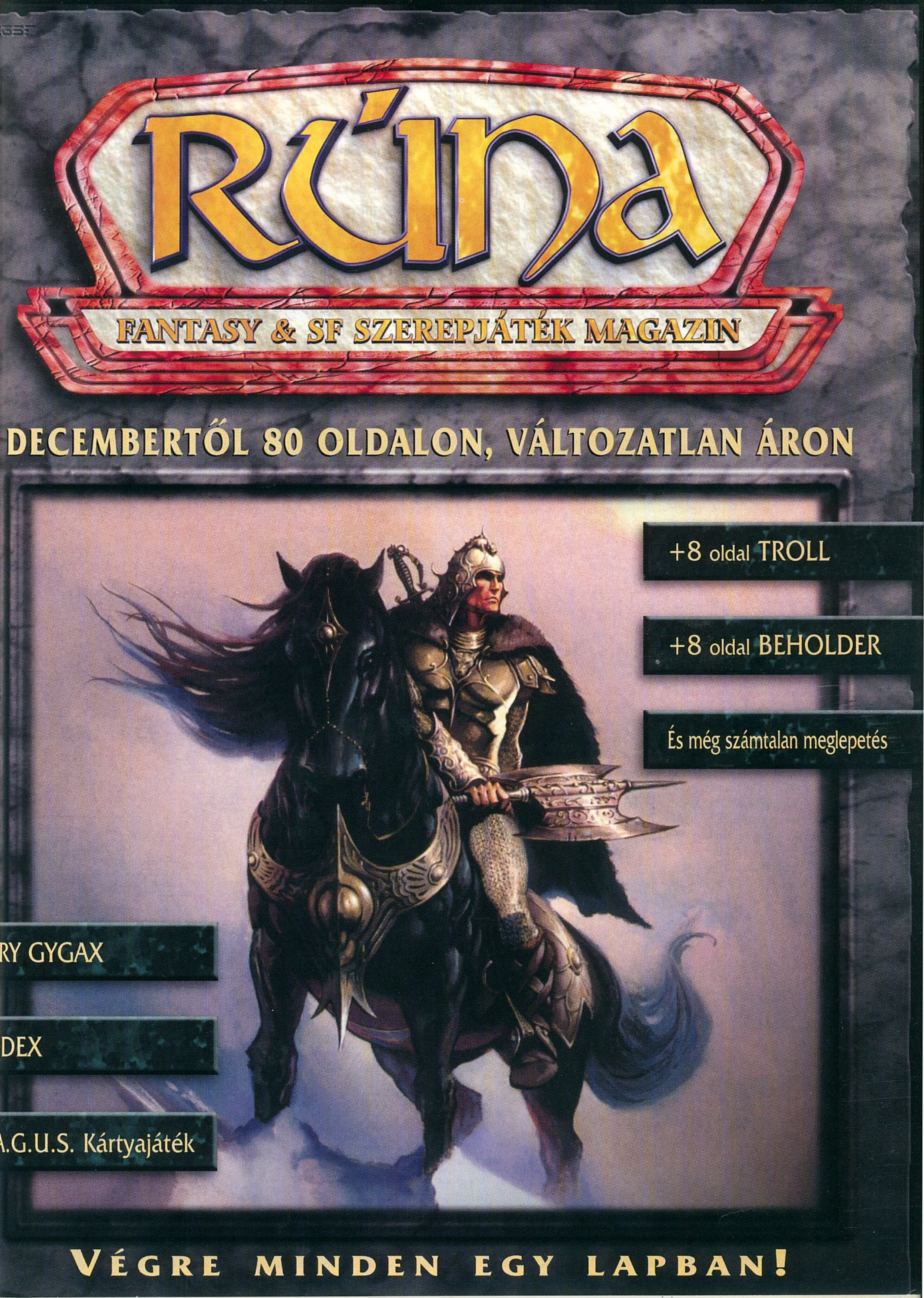
PURE 3D

Nagy sokára megérkeztek a régóta várt Pure 3D-k a szerkesztőségbe. Ez a 3Dfx alapú kártya azzal tűnik ki a sorból, hogy az első és egyelőre az egyetlen voodoo-s cucc amire 6MB RAM-ot pakoltak. Így kihasználja tejesen a glide lehetőségeit a maga 4MB textúra memóriájával. Egy újabb verziószámú voodoo grahics kapott rajta helyet, illetve akárcsak a Velocity ez is dicsekedhet TV kimenettel. Félreértések elkerülése végett a kártyát nem arra találták ki, hogy bírja a 800x600-as felbontást (legalább is nekünk nagyon úgy tűnt a dolog), csak egyszerűen a 4MB memóriának hála, gyorsabban és folyamatosabban jeleníti meg a textúrákat. Ráadásul úgy tűnik mintha a képminőségen is javítottak volna japánban, feltétlen visszatérünk rá a következő számban.

RESIDENT EVIL 2

Felkerültek a netre első screenshots-ok a Resident Evil második részéről. A képek alapján a grafikán rengeteget tuningoltak, sokkal részletesebb lett minden, a tereptárgyaktól kezdve a szereplőkig. Az ígéretek szerint vérben, zombikban és a horror effektekben továbbra sem kell majd hiányt szenvednünk, sőt az előző rész bosszantó hibái is eltűnnek majd. (Hosszú töltögetés, csúnya hátterek.) A várható megjelenés valamikor a '98-as év első negyede.

CtS
shoebaron@hotmail.com


RÚNA
FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN
DECEMBERTŐL 80 OLDALON, VÁLTOZATLAN ÁRON
+8 oldal TROLL
+8 oldal BEHOLDER
És még számtalan meglepetés
RY GYGAX
DEX
.G.U.S. Kártyajáték
VÉGRE MINDEN EGY LAPBAN!

Close Combat 2

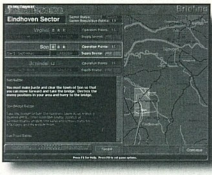
A Bridge too Far

Általában azt szokták mondani, hogy akkor sikeres egy program, ha van folytatása és ez értelemszerűen sokkal jobb mint az első. Nos, Microsoft-os körökben úgy látszik sikere volt a programnak hiszen itt a következő rész, melyben ismert harcosaink a második világháború egyik legismertebb és talán legsikertelenebb hadműveletében vettek részt. A partraszállás után és egyben a második világháború legnagyobb deszant hadműveletére került sor, amikor a szövetséges csapatok megpróbálták elfoglalni 3 kulcsfontosságú hidat Hollandiában. Mint azt történelemből tudjuk nem volt igazán szerencsés a vállalkozás, hiszen a rossz felderítés és a nehézkes utánpótlás eleve kudarcra ítélte a támadást. A szövetséges hadvezetés úgy vélte, hogy az előrenyomuló harckocsi oszlopok megérkezéséig a ledobott ejtőernyősök és a siklógépeken odaszállított egységek tartani tudják a hidat. Nos, még az elfoglalás sem sikerült igazán, nem hogy a hidak megtartása. No, de lássuk hogyan is alakul a képernyőnkön a történet.

Ugyan annak idején nekem volt szerencsém a Close Combat bevezető részéhez, azonban bevallom őszintén, nem sok nagyobb változást sikerült felfedeznem a játékmenetben. Ami mindenképpen viszont újdonságot jelent, az az utánpótlás bevezetése a campaign rendszerbe. Ha ebben a módban játszunk a gép ellen, akkor fel kell készülnünk rá, hogy lesznek ezzel problémáink. A másik nagy újítás a katonáinkhoz kapcsolódik. Az eddig sem igazán könnyű áttekinthetőséget és irányítást nagyban befolyásolja, hogy ha lehet, akkor katonáink még jobban hasonlítanak az igaziakra. A programozók a harcok során felbukkanó pszichés és lelki hatásokat is képernyőre vitték azzal, hogy katonáinknak testi és lelki állapota is felbukkan a kis ablakokban az egységek képe mellett. Ebből bizonyára kitalálhattátok már, hogy bizony egyáltalán nem mindegy, hogy miként küldjük a harcba katonáinkat. Ha nem megfelelőek a paraméterek, akkor bizony könnyen előfordulhat, hogy nem engedelmeskednek a parancsoknak, csak fekszenek a földön. De az is előfordulhat, hogy egyszerűen fogják magukat is elindulnak az ellenkező irányba. Én elhiszem, hogy az volt a célja a készítőknek, hogy minél életszerűbbre sikeredjen a program, azonban ebben a tekintetben azt hiszen túllőttek a célon, hiszen nem mindenkinek lesz kedve a nagy lövöldözés közben arra figyelni, hogy milyen a hangulata a katonáknak.

A lelki fröccs után lássunk még egy-két változtatást. A katonáinknak adható parancsok körébe bekerült a sneak parancs, mely egy kis kukkolást tesz lehetővé, megpróbálhatjuk az ellenfél mozgását ily mód kifigyelni. A már említett utánpótlást a földön és a levegőből is elvégezhetjük, de arra mindenképpen figyelnünk kell, hogy a játék komplexitása miatt a 3 helyszín között, melyeken felváltva

történnek az események nekünk kell elosztanunk az utánpótlást. Változást jelent az is, hogy a térképek (tájak)



amiken játszunk sérülnek, így ha később kerülünk egy tájra, akkor ugyanazokkal a kráterekkel kerülünk szembe, amiket mi robbantottunk. Aki megszokta a Close Combat lineáris szerkezetét annak persze egy kicsit nehéz lesz a sok helyszínt megszoknia, arról nem is beszélve, hogy az előrehaladásunk közben is változhat a játék. Pozitív változás állt be a lehetséges egység típusokban is, hiszen több mint 130 fajta egység áll a rendelkezésünkre, ami igen tekintélyes szám. Ebből persze már egyből következik, hogy új egységekkel is találkozhatunk, ilyen pl a lángszórós a maga igen érdekes és eredményes fegyverével. Ha megunnánk (vagy végigjátszanánk) a programban található igencsak sok küldetést, akkor egy BattleMaker nevezetű csoda is a rendelkezésünkre áll, melyben a saját testünkre szabott küldetéseket kreálhatunk. Mindent beállíthatunk itt a landolási zónától kezdve azt is, hogy miként lehessen véget vetni a küzdelemnek.

A nagy felsorolás után következzen most egy kis élménybeszámoló, hiszen ha nem is volt alkalmam végignyomni a játékot, de azért szereztem egy-két maradandó élményt. Nem tartom különösebben csirkének magam a stratégiai játékok körében, azonban a CC2 szerintem nagyon nehézre sikeredett. Ha azt leszámítom, hogy nekünk kell törődnünk az ellátással, akkor is igen körülményes feladat előre haladni a játékban. Tudom, erre azt mondhatjátok, hogy valósághűség meg miegymás, de azért nem ártana, ha egy kicsit könnyebb lenne. Persze a gép kedvesen mindig Veteran módban indítja el a játékot, így aztán nagyon kevés esélyünk marad. Mivel mi vagyunk a támadók, így számíthatunk rá, hogy a németek általában hűvös házak és bunkerek árnyékában várják, hogy a puskáik csöve elé sétáljunk. Ebből következően nagyon kell figyelnünk a mozgó csapatok fedezésére, hiszen nagyon könnyen lepuffogtathatják őket. Persze ebből nem következik az, hogy így nem, de legalább próbáljuk meg. Nagyon hasznos lehet a füst alkalmazása, hiszen ez ápol és eltakar, de csodákra ekkor se számítsunk.

Amit még mindenképpen meg szeretnék említeni, az a grafika és a hang. A táj és az egységek kidolgozottsága mit sem változott, bár nem vagyok teljesen biztos abban, hogy az első részben voltak-e ilyen torkolattüzek és robbanások. Ami viszont mindenképpen előnyére változott, az a hang. A mostanában oly divatos madár csipogás és tehén bőgés is megtalálható benne, de ezen kívül katonáink is kaptak egy-két file-t a sounds alkönyvtárban, így most már egyenesben hallhatjuk ordibálásukat, esetleges és valószínű hörgéseiket is.

Értékelés gyanánt mindenképpen gratulációimat kell kifejeznem a programozóknak és a grafikusoknak, azonban kétejeimnek is mindenképpen hangot kell adnom, hiszen a CC2 remek játék lenne, azonban a nehézsége és a bonyolultsága miatt sohasem lesz a széles tömegek játéka. Sok stratéga fog előtte görnyedezni, azonban lehet, hogy a szép grafikát hamar le fogják cserélni egy jobb játékmenetért, vagy egy több sikerélménnyel kecsegtető felállásért. Persze ez lehet, hogy csak negatív vélemény, azonban ne felejtsük el, hogy egy Panzer II-vel való összehasonlítás érdekes eredményre vezetne.

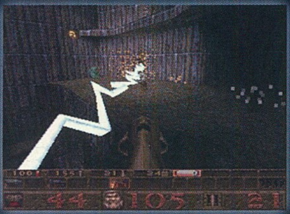
Bear™

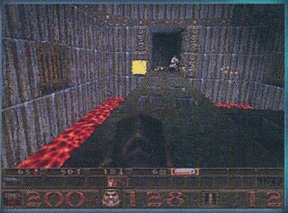
INFO

● MICROSOFT	■ P90	◆ CLOSE COMBAT 1
● ATOMIC	■ 52 MB HD	
● STRATÉGIA	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB COMP.	

81%

Első Magyar



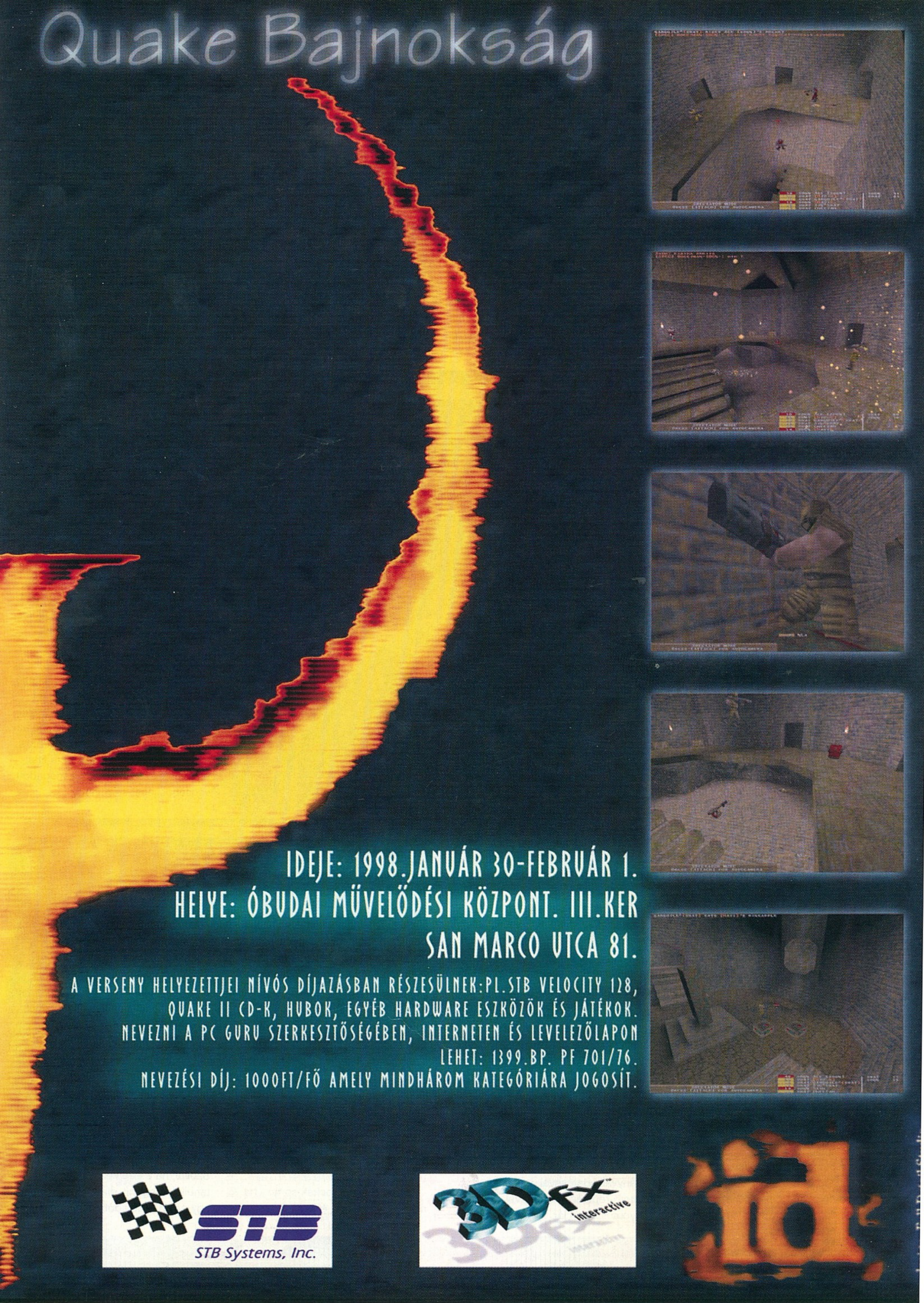


AZ EDDIGI LEGNAGYOBB MAGYARORSZÁGON RENDEZETT QUAKE BAJNOKSÁG. A RENGETEG ÉRTÉKES AJÁNDÉK MELLETT ITT DERÜL MAJD KI, KI A LEGQUAKEBB MINDKÖZÜL...

MATÁV Net

Atlantis

array


Quake Bajnokság
IDEJE: 1998.JANUÁR 30-FEBRUÁR 1.
HELYE: ÓBUDAI MŰVELŐDÉSI KÖZPONT. III.KER
SAN MARCO UTCA 81.
A VERSENY HELYEZETTJEI NÍVÓS DÍJAZÁSBAN RÉSZESÜLNEK:PL.STB VELOCITY 128,
QUAKE II CD-K, HUBOK, EGYÉB HARDWARE ESZKÖZÖK ÉS JÁTÉKOK.
NEVEZNI A PC GURU SZERKESZTŐSÉGÉBEN, INTERNETEN ÉS LEVELEZŐLAPON
LEHET: 1399.BP. PF 701/76.
NEVEZÉSI DÍJ: 1000FT/FŐ AMELY MINDHÁROM KATEGÓRIÁRA JOGOSÍT.
STB
STB Systems, Inc.
3Dfx interactive
id

FS '98

MÉG TÖBB VALÓSÁG

Gatyás Billy-ék csapata már régóta írja a Flight Simulatorokat, és ez a legutóbbi darab aközé a kevés MS program közé tartozik, ami igazolja a WIN95 létjogosultságát.

Persze ez a szimulátor nem tartozik a lőjük le, bombázzuk agyon, süllyesszük a tenger fenekére típusú joystick nyüvő csodák közé, ezért minden ász, hotshot, penge és supercool csúcspilóta maradjon a chips-sze, kólája, kedvenc TV sorozta mellett, fintorogni ráér később is. Ebben a programban a gépeknek ugyan nincs fegyverzete, viszont van valósághű mozgása, és aki végigcsinál egy leszállást a Boeing 737-400-sal rossz időjárási körülmények között éjszaka, az semmivel nem marad el amögött, aki már egyszál gépágyúval is lealázta Irak, Líbia vagy Oroszország légierejét.

AZ ELSŐ SZÁRNY PRÓBÁLGATÁSOK...

... a földön kezdődnek. Nem árt ha tudjuk mitől is repül a repülő vagy merre is van valójában észak. Mindezt megtudhatjuk a Helpből, ami jól érthető (persze egy kis angoltudás elkel) és lényegretörő.

A tapasztalatok szerint kevesen használják a MS programok helpjét, pedig általában egészen jók. Nincs ez másként az FS-nél sem. Érdemes itt kezdenünk pilóta karrierünket és lépésről-lépésre haladva gyarapítani tudásunkat.

Ha a kis Cessnával kezdjük, akkor már az elején is lehet némi sikerélményben részünk. A Boinget vagy a "fickósabb" Extra 300-at hagyjuk a végére!

Mikor úgy érezzük, hogy készen állunk az első felszállásra, válasszuk a "Lessons"-ben az "Introductory Flight: Cessna Skylane RG at Meigs Field"-et!

PILOT TRAINING - LESSONS

Műrepülés - A FAR (Federal Aviation Regulations) meghatározása szerint: Bármilyen szándékos manőver, amely a repülőgép hirtelen irányváltoztatásával, megszokottól eltérő repülési helyzetével vagy gyorsulásával jár.

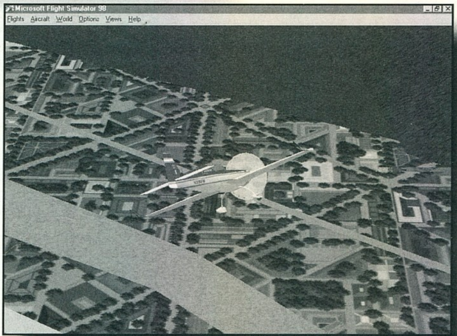
Nos, a legtöbb kezdő pilóta első repülései során egyetlen pontban tér el a fentiektől, amikor izzadó tenyérrel megpróbálja akárcsak vízszintes repülésben is tartani gépét. Ez a pont pedig a: szándékos.

Az első felszállásnál választhatunk, hogy rögtön kézbe vesszük-e a kormányt vagy a szoktató repülést az oktatónk hajtja végre, és lépésről-lépésre elmagyarázza, hogy mit, mikor és miért csinál.

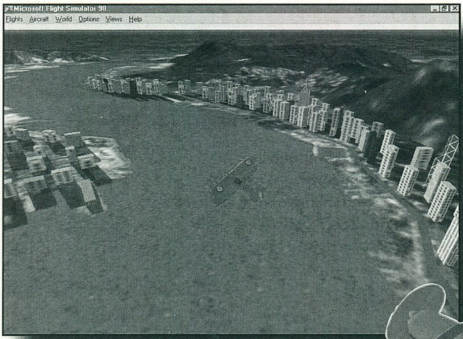
Egyébként a leckék során - ha magunk repülünk, akkor is - folyamatosan mondja az oktatónk, hogy mit kell tennünk. Persze ilyenkor már jóval kevésbe tolerálja a hibákat, és nagyon undok tud lenni. Például előszeretettel hajtogatja és elég idegtépően is, hogy ideje pillantást vetni a magasságmérőre vagy hogyha így repülünk, akkor elfogy az utasok hányózacskója mire földet érünk, mi pedig repülés helyett kiállhatunk egy alkalmasan megválasztott utcasarokra koldulni. Ráadásul, ha az oktató végre abbahagyja egy pillanatra, akkor meg az irányítás kezdi rá, hogy éppen elhagyni készülünk az ellenőrzött légteret, ugyan változtassunk már irányt, és ha ezzel megvagyunk, akkor ideje jó okot találni, miért is sértettük meg a magassági korlátozást.

Ahogyan egyre jobbak leszünk, úgy átnyergelhetünk a nagyobb típusokra is, és belevághatunk a műszerrepülés komoly tudást és odafigyelést kívánó feladataiba. Itt dől el igazán ki mennyire alkalmas arra, hogy 300 utas a kezébe tegye az életét, és ez a rész az, amiért klasszis a program.

Talán furcsán hangzik, de a műszerrepülés alapja az, hogy tudjuk vezetni a gépet. Ugyanis, ha nem látod a horizontot, sőt időnként már a szárnyvéget sem, akkor nincs idő a pontos paramétertartással bíbelődni, mert máris letérsz a kurzusról, aztán jön a hegy, a kémény a végén meg az ásó, a kapa meg a nagyharang. Ezért nem árt, ha csak akkor gondolunk rá egyszál ADF-fel körberepülni Amerikát, ha az iskolakör plusz-mínusz 20 m pontos magasságtartással megy, és a final-en nem lépjük túl a típusra megadott végsebességet sem, hogy visszakerüljünk a siklópályára. Szóval, ha a gép kézben van, akkor tanuljuk meg mit jelent lehangolni egy navigációs adót, azután, hogy



mi a különbség, ha az adó felé repülünk vagy már elrepültünk felette és távolodunk! Gyakoroljuk rengeteget az ILS localizer elfogást és hogy hogyan kell helyesbíteni a final-en. Ezt egészen odáig csináljuk, amíg végre nem háton esünk ki a



felhőből, a pályatengelytől mérföldekre.

Ha jól megy a dolog, akkor vágjatok bele egy útvonalrepülésbe 100-150 m-es felhőalapnál, 200-300 m-es vízszintes látásnál, zivatarban. Higyjétek el, ha a repülés végén miután a földet órák óta nem láttátok a sűrű felhőzettől, és a szemetek már fáradt a műszerek folyamatos figyelésétől, akkor egyszer csak kibukkantok a felhőkből a MAP (Missed Approach Point) - előtt egy kicsivel és a pálya ott van pontosan, ahol a műszerek szerint lennie kell. Akkor megértitek miért a sok tanulás, végnélküli gyakorlás, mit jelent a rátermettség, a tudás és hogy mi az, hazatérni.

PILÓTAFÜLKE, KEZELHETŐSÉG, LÁTVÁNY

A CESSNA műszerfala majdnem tökéletesen megfelel a valóságnak, bár a robotpilóta nem jellemző az ilyen kis gépekre. Az Extra 300 is élethű, a Learnél és a Boeingnél már egyszerűsíteni kellett a képernyő szabta határok miatt. Ezzel együtt a kabinbelsők gyönyörűek, és végre a kapcsolók nem csak dísznek vannak előttünk (?).

Mindenről infot kapunk a műszerfalon, ha a kurzort rávisszük, illetve állíthatunk a gázkar(ok)on, fékszárnyon, navigációs műszereken, ahogy a valódi gépeken is. Így tényleg igazibb az érzés, és nem kell annyi gombról megtanulni, hogy mire való. Persze vannak esetek amikor célszerűbb a billentyűzetet használni, pl. leszállásnál nem szerencsés a gázkarral bénázni.

A táj szokás szerint áldozatul esik a sebességnek. A három-négy épületből álló Las Vegashoz képest még a holdfelszín is gazdag színekben és formákban, bár a repterek közelkörzetében nem is igen tölti az ember bámészkodással az időt. Talán maguk a repterek lehetnének egy kicsit kidolgozottabbak. Néhány égett gumicsík a futópályán, follow me kocsik, miegymás. Éjszaka már sokkal hangulatosabb az egész. Megvannak a küszöbfények, a siklópályatartást segítő fények, középvonal futófény stb.

PARAMÉTERTARTÁS PONTATLAN, FORDULÓBAN CSÚSZIK, MAGASAN LEBEGTET...

Az igazi repülésben, így itt se kell "tépni" a botot vagy "késbe" vágni a gépet. Helyette mindig trimmeljétek ki a repülőt (ha elengeditek a botot, nem indul el az orra se le, se fel)! A nagyobb gépek lassabban kezdik a fordulót, de lassabban is jönnek ki belőle, általában pedig állandó (15°, 30°) bedöntés mellett fordulnak műszeres eljárásnál a kívánt irányra.

Ha túl sok az elején a tennivaló, akkor állítsátok be a roboton valamelyik paraméter(eke)t (magasság, sebesség, varió, irányszög) és kapcsoljátok be. Utána arra az értékre nem lesz gondotok, idővel pedig egyre inkább csak a hosszú unalmas útvonalszakaszokon lesz szükség erre.

A kezdők egyik gyakori hibája, hogy addig bűvölik az egyik műszert (pl. az iránytűt) és nem figyelnek a többire, amíg elrepülnek egy műhold mellett vagy zuhanásban átlépik a hangsebességet.

A leszállás is gondot okozhat, ha 60 tonnát kell lehozni a keskeny betoncsíkra. Nem is mindig sikerül elsőre, de inkább startoljatok át amíg futja a kerozinból mintsem, hogy munkát adjatok a Légügyi Hatóság baleseti kivizsgálóinak!

Végül ne felejtsétek, hogy három olyan dolog van az utólagos bölcsességen kívül, amivel a pilóta nem tud mit kezdeni! Ezek a mögötte elmaradt kifutópálya, a reptéri tartályokban lévő üzemanyag és a felette tátongó magasság.

ILYEN AZ IGAZI REPÜLÉS?

Nem, mert az sokkal szebb, összetettebb, páratlan élményt nyújtó dolog. Amiért mégis jó ez a program az az, hogy megtanít megosztani a figyelmet, rávezet, hogy itt soha semmit nem lehet "mellényzsebből" csinálni és amennyire azt a PC engedi, visszaadja a repteret körüllengő hangulatot.

Tetszett, hogy a radiózásnál korrekt kifejezéseket használ a program, általában jók a hangok, érthetőek a szövegek, működnek a különböző jelzőrendszerek (markerek, futó nincs kint, kormányrázás átesés előtt stb.).

Ami egyelőre nem volt túl meggyőző, az a vészhelyzetek szimulálása, mert se hajtóműtűz, se

hidraulikahiba, még egy egyszerű "futómű nem jön ki"-t sem találtam a challenges részben. Volt ugyan egy motorleállásom a Cessnaval, de a két óceán közti réten nem nagy kunszt letenni a gépet, persze begyalogolni onnan az első emberlakta vidékig, már más kérdés.

- Boy -

INFO

- Microsoft
- Microsoft
- Szimulátor

- 486DX2-66
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

◆ FS Sorozat

88%

ACOMP

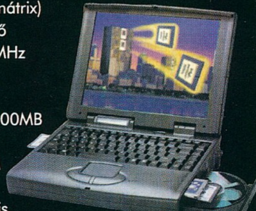
SZENZÁCIÓ!

Cégünknél megvásárolható a **VILÁG leggyorsabb és legjobb Pentium számítógépe**. Kizárólag a legjobb minőségű, legnagyobb teljesítményű alkatrésze-ket szereljük össze. A gép kiválóan alkalmas gra-fikai, tevező vagy bármilyen játékprogram tökéle-tes futtatására.
Mindezt hihetetlenül alacsony áron kínáljuk!

ACOMP PENTIUM II - 300

- ASUS P2L97 alaplap, Intel 440LX chipset
- Intel Pentium II 300MHz processzor
- 128MB SDRAM
- 6.5GB Quantum Ultra DMA merevlemez
- PANASONIC 24x sebességű AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster AWE64 hangkártya + Sony PC41 hangfalak
- Supra 57600bps Voice Fax-Modem
- Hercules Dynamite ET6100 4MB-os grafikus kártya
- 3Dfx Voodoo chip grafikus társkártya
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- ATX nagytorony
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet, Microsoft egér
- 12 + 24 hónapos garancia

Nettó ár: 449.900 Ft



- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor, 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive, 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

AKCIÓS ÁR!

Nettó ár: 449.900 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 599.900 Ft

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Most érdemes igazán előfizetni, hiszen idén már nem tervezünk áremelést, azonban mi sem tudhatjuk, hogy mit hoz a jövő. Az első 50 PC GURU és CD GURU előfizető egy ajándék TOMB RAIDER 2 pólót kap ajándékba. Igyekezzetek, mert hamar elfogynak!

A CD GURU átesett egy kis változáson, bővült az oldalszám, sőt még időnként egy második CD-vel is előrukkoltunk, melyeket természetesen az előfizetők ingyen kaptak meg.

1 éves előfizetés 5250 Ft
1/2 éves előfizetés 2700 Ft

A PC GURU növekedését szinte nem lehet megállítani, a mostani 100 oldal terjedelem csak nőhet. Az előfizetők továbbra is minden hónapban ingyen lemezmelléklethez juthatnak, melyen remek shareware játékok és egyebek találhatók.

1 éves előfizetés 3960 Ft
1/2 éves előfizetés 1980 Ft

Figyelmetekbe ajánljuk legújabb extra kiadványainkat is!

Előfizetési csekket a lapban közölt megrendelőszelvényen kérhettek.

Buccaneer

AAARGH!

Ugye sokan egyetértenek velem abban, hogy az SSI általában nem a leggyatrább játékokat szokta piacra dobni. Hány nagy játékot lehetne felsorolni, ami a nagy fejlesztő cégek közé emelte! Annál meglepőbb az a förmedvény, amit most készítettek. Az RPG-k és stratégiai játékok után egy kis tengeri kereskedelemmel is megpróbálkoztak, amúgy Pirates módra - mondhatom, igen kevés sikerrel.

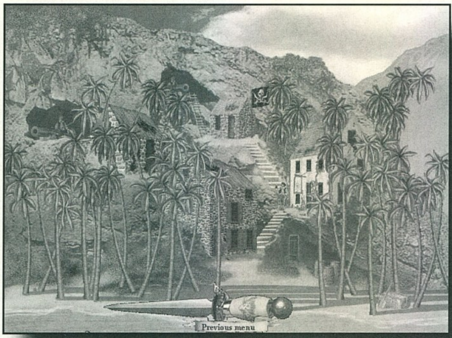
A játékban hat ilyen-olyan okokból kalózkodó fickó, illetve néni szerepébe élhetjük bele magunkat... Nem jó. Már rosszul írtam, hiszen legkevésbé sem voltam képes beleélni magam. Próbáljuk talán másként: A játékban hat kalózt kell irányítanunk küldetéseik során. Ez már jobb. Ezek a küldetések egész érdekesek lehetnének. Egy vérmes leányzóval egy kincses térkép felének párját kell felkutatnunk, vagy egy ártatlanul üldözött szépfiúval dokumentumokra szert tenni, amikkel tisztára moshatod ősi családod bemocskolt nevét, de akár megerőszakolt kedvesed támadóit is üldözheted a világ végéig és vissza. Nem rossz. A gondok ott kezdődnek, amikor ezzel meg is akarunk próbálkozni.

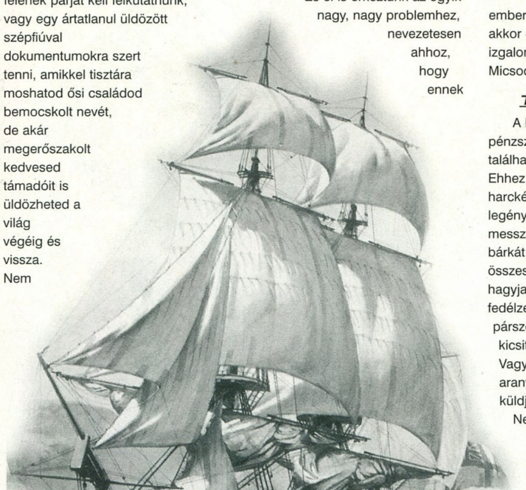
Lássuk szép sorjában, milyen problémákkal kell egy szerencsétlen kalóznak szembenézni.

Üldöztetés

Mint törvényen kívül álló személynek bizony gyakran meggyűlik a bajunk a rendfenntartó erőkkel. Ez olyankor szokott előfordulni, ha valamilyen okból kifolyólag - pl. a házak kifosztása, a férfiak legyilkolása, a szüzek elrablása végett - kalózlobogónk komor színei alatt akarunk kikötni egy francia, angol vagy spanyol fennhatóság alatt álló faluban. Ilyenkor a gonosz lakosok, a katonasággal összefogva megpróbálnak minket távozásra bírni. Semmi gond, jöhet a bunyó.

És el is érkeztünk az egyik nagy, nagy problemhez, nevezetesen ahhoz, hogy ennek végeredményébe semmi beleszólásunk nincs. Ha több





emberünk van győzünk, ha nincs akkor esetleg nem. Hurrá! Micsoda izgalom! Micsoda megoldás! Micsoda... hülyeség.

Tengeri csaták

A kalózok másik kedvenc pénzszerzési módja a mások hajóján található zsákmány begyűjtése. Ehhez azonban előbb harcképtelenné kell tenni annak legénységét. Valahogy így: Szép messziről ágyútűz alá vesszük a bárkát, míg az meg nem szabadul összes vitorlájától, és abba nem hagyja a menekülést. Esetleg a fedélzetet is végigsöpörhetjük párszor, hátha megbetegednek kicsit a katonák, vagy az ágyúk. Vagy egyszerűen lőjünk pár aranyos lyukat a hajótestbe, és küldjünk vele üdvözlőlapot Neptunhoz. De ha valakinek ne adj isten egy ellenfél hajójára fájna a foga, az simán neki is rongyolhat, és némi kardoskodás után már tova is szállhat a szelek szárnyán.

Jól hangzik, mi? Na, akkor most figyeljetek. Az elsődleges gond ott jelentkezik, hogy az egész harcrendszer úgy rossz, ahogy van. A szélirány elég érdekesen változik, legtöbbször úgy, hogy nekünk minél rosszabb legyen. OK. Meg kell tanulni manőverezni. Csakhogy a többi hajó jobban tud ám! Ezt általában be is mutatják, méghozzá úgy, hogy még az első ágyúlövés előtt elkezdenek menekülni előlünk. Ha a mi hajónk gyorsabb, ez nem jelent túl nagy problémát, csakhogy akkor számolnunk kell azzal, hogy neki van több ágyúja, és ha leszedi a vitorláinkat... Na, de ha az ellenfél hajója gyorsabb, vagy egy sebességben van a miénkkel, akkor soha az életben utol nem érjük. Tehát: vagy szerencsénk van és

győzünk, vagy nincs és kikapunk, avagy hoppon maradunk. Fantasztikusan életszerű és nagyon szórakoztató. Arról már szinte beszélni sem érdemes, hogy a vitorlázat persze nem igazodik a szélirányhoz, a víz nem hullámzik, és a lőporfüst hülyén néz ki. Amúgy minden oké.

Küldetések

Na, ez a legjobb. Ahhoz, hogy híreket kapjunk, nem kell mást tennünk, mint bemenni a megfelelő kikötőbe, esetleg egy-egy helytartónak segíteni picit. Aztán, ha

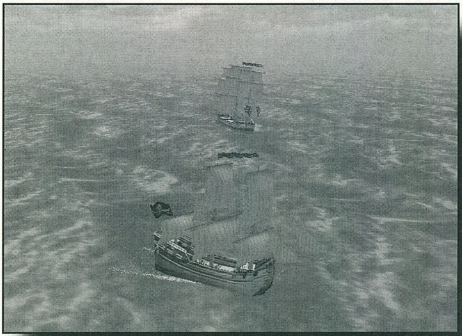
eljutunk a végcélunkig, örüljünk. Nincs semmi kihívás, mint pl. a Privateerben, de még a kereskedelemnek sincs semmi értelme, mivel egy hajó, vagy egy falu kifosztásától teljesen teletöltődik a rakterünk arannyal és árucikkekkel. Tehát mindössze annyit kell tennünk, hogy szép fokozatosan egyre erősebb hajókat zsákmányolunk magunknak, egészet a Brigantine-ig vagy a Man-of-War-ig, aztán megyünk a legfőbb gonosz ellen. Bonyolult, nagyon bonyolult.

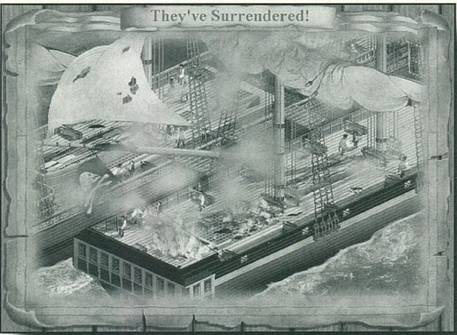
Kezelés

Hát, ez sem épp a legprofibb. Minden tudnivalót (élelmiszer- és lőszerkészlet, hajótest épsége, következő úticélunk) a hajónapló tárol, amit egy tőrrel tudunk lapozgatni. Hasonlóképp működik a falvakban is a mozgás. Mi itt a gond? Hát csak annyi, hogy időnként elég furán viselkedik a kurzor, az istennek sem akar egy feladatot elvégezni. Ennek oka nagyon egyszerű: igaz, hogy a tőr már rég a kívánt ikonra mutat, de ha a pointer még nem áll rajta, hiába is próbáljuk azt aktiválni. Következtetés: használjuk a billentyűzetet az egér helyett.

Aztán, ha az irányítással tisztába jöttünk ("megbarátkoznit" akartam írni, de nekem ez a mai napig nem sikerült), ott van még a töltögetés hihetetlenül hosszú idejének kivárása. Egyszerűen olyan lassan vált a gép, hogy az már szégyen. Ennek feltehetőleg nem a hardware az oka, mert egy 233-as MMX-en tizenkétszeres CD-vel már illene jól futni a játékoknak, inkább a programozók bénasága. Halál idegesítő minden egyes csata előtt két percig egy állóképet nézegetni, majd utána egy másikat. Tisztára úgy éreztem magam, mint anno spectrumos koromban, azzal a különbséggel, hogy akkor érdemes volt várni egy játék betöltődésére, és ezt csak egyszer kellett megtenni, nem öt percenként.

Itt szeretnék még a hangokról is szólni. A zene elmegy. A hanghatások unalmasak és bénák. A beszédek meg olyan eszméletlenül gyatrák, hogy... nagyon. Még most is kiráz tőle a hideg, ha rágondolok. Szerencsétlen gyártók megpróbáltak a kor szellemének megfelelő szlengben írni, aminek eredményeként nem lett jobb ugyan a hangulat, de legalább sokkal nehezebb megérteni a szövegeket. A pasik meg, akik fölolvassák ezeket nagyon bénán végzik a dolgukat. Ugyanaz a monoton hangszín olyan emberek szájából, akik inkább tejfelesszájú középiskolás szépfiúknak tűnnek, nem pedig kemény, sokat megélt, törvényen kívüli tengeri medvéknek.





Az igazat megvallva kezdem sajnálni a fiúkat, úgyhogy megpróbálok valami pozitívumot is összeszedni. Nos... a játék támogatja a 3Dgyorsító kártyákat. Igaz, hogy ettől nem lesz sokkal szebb, de azért megteszi. Hmm, ez még mindig elég kevésnek tűnik. Őőőő... Megvan! Ha az ember az első dührohama után, amikor káromkodva tombolt a lakásában, hogy kiadott sok ezer forintot ezért az izéért, még mindig elég erőt érez magában, hogy nehéz fokozatban újra megpróbálkozzon egy kis élvezet kicsikarásával a játékból, és elfelejti, hogy egy fia ötlet nem található benne, akkor talán, esetleg még egy icipicit szórakoztatónak is találhatja az elkövetkezendő két órát, míg végigrohan egy küldetésen.

Hát, ez se lett valami hízelgő. Asszem be is fejezem a cikket, mielőtt még egy életre elvenném a kedvét az SSI-nek a játékok kiadásától.

Bird

UI.: Hopsz! Majd elfelejtettem: A kézikönyvben található néhány oldal info a kor nagy kalózairól. Ez is egy elfogadható ötlet.

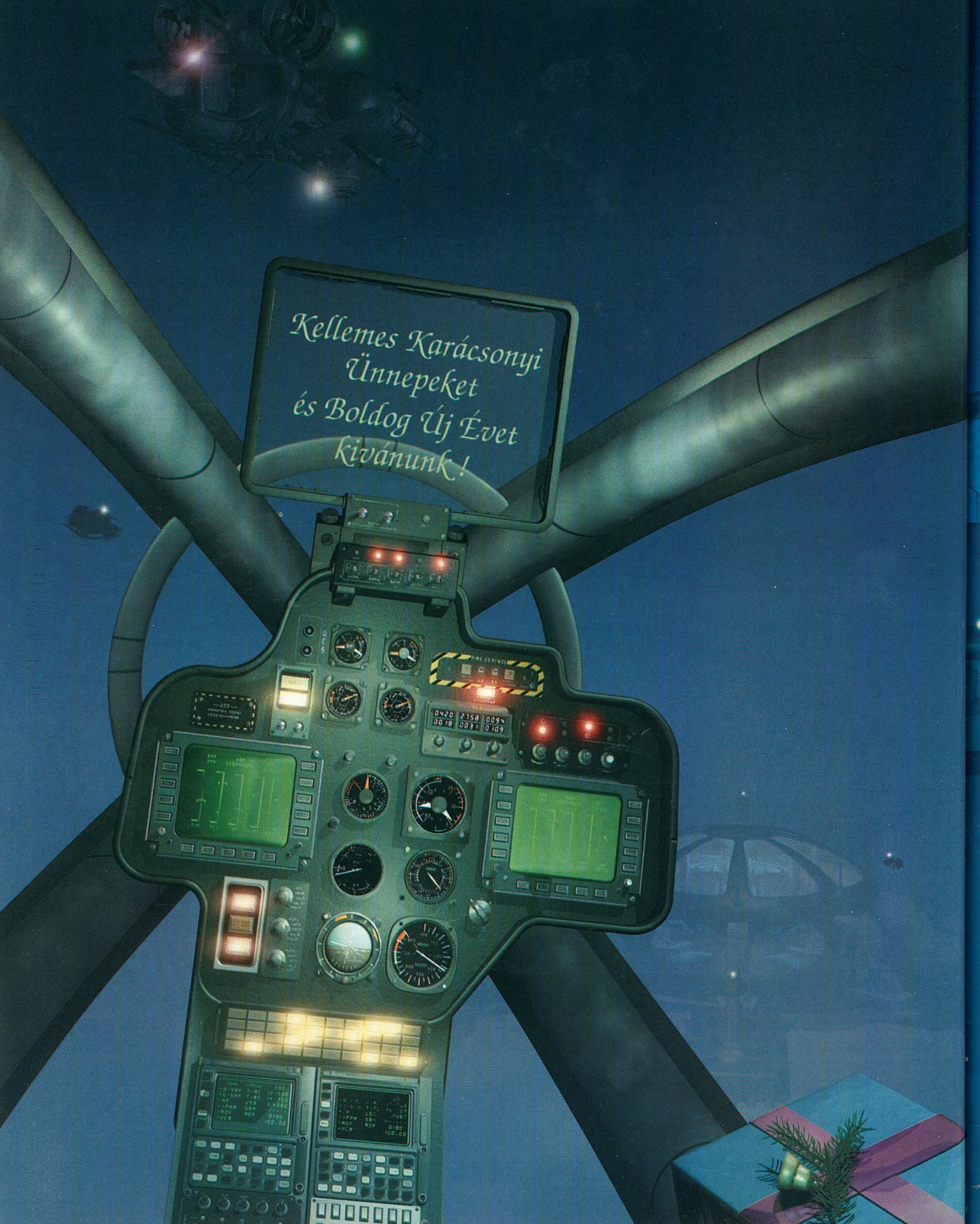
Info

● Mindscape	■ 486DX2-66	◆ Pirates
● SSI	■ 10 MB HD	◆ Gloriana
● Kereskedő	■ 8 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB comp.	

45%

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

VELOCITY 128

MULTIMEDIA ACCELERATOR

128-bit 3D multimédia gyorsítókártya

STB Systems, Inc.

- NVIDIA RIVA-128 grafikus processzor
- PCI vagy AGP busz
- 4 MB 10ns 128-bit SGRAM memória 1.6 GB/sec sávszélesség
- Maximum 1600x1200 pixel felbontás
- 230 MHz RAMDAC Maximum 160 Hz-es képfrissítés
- OpenGL, Direct3D nativ támogatás
- MPEG-2 videó lejátszás
- S-Video és Kompozit video kimenetek
- MS Windows 95, Windows NT driverek
- 4 AJÁNDÉK JÁTÉK
- 10 ÉV GARANCIA

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

KARÁCSONYI AKCIÓ! ÍZELÍTŐ ÁRAINKBÓL:

Lands of Lore II.	10.990 Ft
Hexen II.	9.990 Ft
Jedi Knight	9.990 Ft
Total Annihilation	9.990 Ft
Quake II.	10.990 Ft
Shadow of the Empire	9.990 Ft
Need for Speed SE	10.990 Ft

MotorSport GT force-feedback kormány pedálokkal

29.000,- Ft

THRUSTMASTER

HARDVER • SZOFTVER • MULTIMÉDIA

VIDÉKRE POSTAI UTÁNVÉTEL

3Dfx chipsetes kártyák már 33.700,- Ft-tól

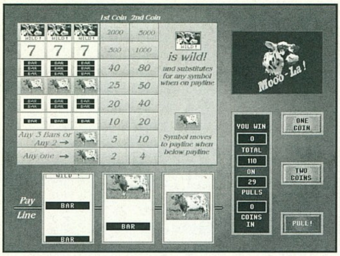
Monster 3D

Righteous 3D

MOOO-LA!

Az igen csak furcsa névre keresztelt játék nem más mint egy igazi, hamisítatlan „slot masina", vagyis félkarúrabló számítógépes átirata. Persze az is igaz, hogy nem ez az egyetlen és nagy valószínűség szerint nem is a legutolsó átirat, viszont a Mooo-La különlegessége, hogy egyenesen a szerencsejátékok „Mekkájából" vagyis Las Vegasból származik. A program érdekessége még, hogy egy 13 szerencsejátékból álló sorozat egyik tagja. A Diana Gruber's 3D Casino Las Vegas című CD válogatás összesen 6 Video Poker -t (stirp. is), 5 Slot masiná-t (Pecos Bill, Pot Luck), 1 Keno -t, 1 Blackjack -t (strip) tartalmaz.

A Mooo-La játék stílusában hűen követi az ismertebb szabályokat és megoldásokat. Lényegében csak az ábrák különböznek a hagyományos „gyümölcsös" Slot-os játékoktól, azaz itt nem eper, banán, netán dinnye a tét-ábra hanem teheneket, feketét-fehéret és tarkát (meg ne fogd a tehén farkát) kell a megfelelő sorrendbe tennünk. A játék hangulatát a tehénbőgések és más érdekes effektek elég jól feldobják, és ezzel ideig el is tudják terelni azt a benyomást, hogy az egész már régesrég unalmas.

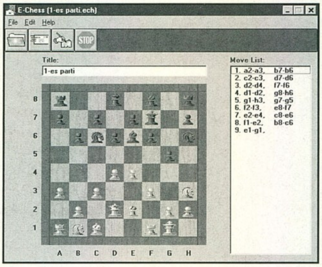


Ted Gruber Software
Las Vegas
www.3d-casino.com

E-CHESS

A sakk szerelmesei eddig se panaszkodhattak, de ezek után már végképp nem mondhatják, hogy senki sem törődik velük. Sorra jelenek meg a jobbnál jobb Shareware, illetve professzionális sakk „csodák" és az Internet fokozatos térhódításának köszönhetően ma már akár online-ban (közvetlenül-egyenesben) is játszhatunk egymással, illetve ha egy kis szerencsénk van, akkor valamelyik sakknagymesterrel. Persze a legtöbb embernek erre se ideje sem pedig energiája nincs. Rájuk gondolt a Dark Horse mikor megjelentette az E-Chess offline - e-mail sakkprogramját.

Az E-Chess tehát arra alkalmas, hogy e-mail formában sakkozunk, levelekben küldözgetve egymásnak a lépéseinket. Igaz eddig is voltak hasonló megoldású sakkprogramok, de azok nem voltak grafikus felülettel ellátva, azaz a játékosoknak egy rendes táblán kellett követniük a játszma állását. Az E-Chess mind látványban mind pedig kényelmi funkcióban bővelkedő program, még olyan apróságra is gondoltak az alkotók mint pl. kommentárokat írhatunk a E-mail - sakklépeseinkhez és az esetleg „félrenézett" de még el nem küldött lépésünket is módosíthatjuk.



http://ourworld.compuserve.com/homepages/DarkHorse.

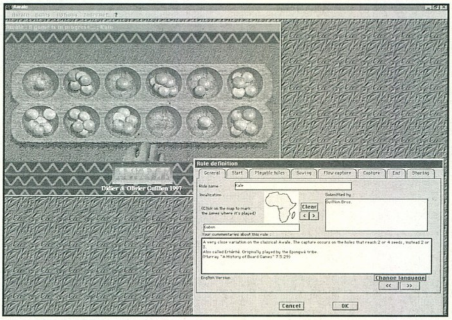
AWALE v2.2

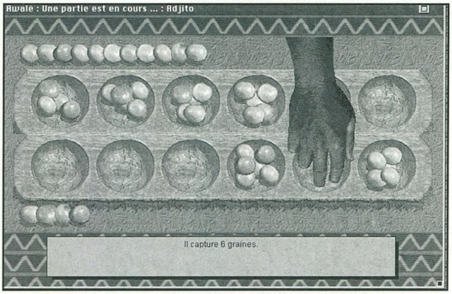
A program egy afrikai stratégiai-táblásjáték Windows/Mac.-es átirata.

Az Awale V2.0-ás verzióját biztos sokan ismerik közületek is, így hát akinek megtetszett ez az érdekes program, azoknak bátran ajánlom figyelmébe ezt az újabb verziót is.

A játék

A tábla alsó része azaz a lenti hat mélyedés a játékos térfele, ebből adódóan a felsők az ellenfél (számítógép, másodikjátékos) részei. A játékban összesen 48 kővel (világos és sötét) játszunk és az nyer aki 24 követ rabol el az ellenféltől. A játékosok felváltva lépnek mégpedig úgy, hogy a kiválasztott mélyedésből kivéve az összes követ az óramutató járásával megegyező irányban rakják le szép sorba. Általában úgy kell taktikáznunk, hogy az utolsó követ olyan lyukba rakjuk, amelyikben az ellenfél 1-2 köve található, illetve üres. A játékszabályokat azért nehéz pontosítani, mert függ a kiválasztott játéktípustól (rule) pl. 2-4, Adjito, Darra, Kale, Songo stb. Szerencsére igen könnyen rá lehet jönni a megváltozott szabályokra.



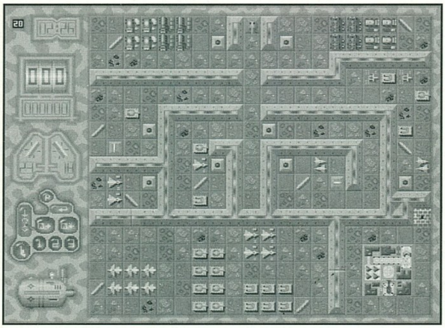


Az Awale 2.2 a régebbi verzióhoz képest jelentősen kibővült és csak 1997 novemberében jelent meg az Interneten. Természetesen lehetőségünk van Internet-en Online játszani a játékkal amire kb. 50-60 szerver áll rendelkezésre, valamint nagyon kellemes rule editort is beépítették a programba. A játék képei azt hiszem magukért beszélnek és a zenéje is igen eredeti, hangulatos. A program Win95/NT illetve Macintosh és Java!! verziót az alábbi címeken, illetve a jelentősebb Shareware arhívokban érhetitek el.

gbshare@aol.com
http://members.aol.com/GBShare

Reflect

„Régóta próbálkozok kisebb kaliberű játékprogramok írásával (még C=16-oson kezdtem), de sosem volt türelmem befejezni őket. Ez az első amit nagy nehezen befejeztem, de ezt is csak azért, hogy beküldhessem és bekerüljön a PC-Guru Shareware rovatába. Lehetne még biztos csiszolgatni rajta, de nekem eddig futotta a türelmem. A programot Turbo Pascal 6.0-ban írtam a forráslista pedig 2600 sorból áll, egyébként az elkészítése közel 3 hónapot vett igénybe." A program az ismert lézeres-tükrös játékok mintájára készült, gondolom ismeritek.



Játék menete

Cél az adott időn belül kihelyezni a megfelelő számú és dőlésirányú tükröket (esetleg annál kevesebbet) majd elindítani a lézert. A tükröket a bal gombbal (/tükör) és a jobb gombbal (\ tükör) tehetjük le. Fontos megemlíteni még, hogy a lézerünk keresztezheti önmagát, és egy tükröt kétszer is fel lehet használni. A sugárnyalábot úgy kell irányítani, hogy előbb a pályán elszórtan elhelyezkedő ellenséges egységeket pl. homokos kocsi, tank, repülő stb. lőjük ki, majd legutoljára az ellenség generátorát vegyük célba. A lézergenerátorunk energiája folyamatosan csökken, ezt a pályákon található energiacellák elérésével növelhetjük. Ügyeljünk arra is, hogy a generátor teljes lemerülésekor a küldetésünk sikertelenül befejeződik.

Képernyő kiosztása

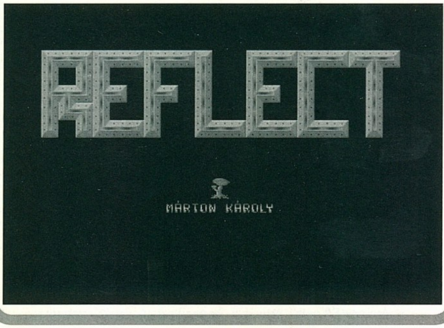
pálya sorszáma
idő kijelzése
pontszámok
tükrök fajtái és számai

Vezérlőpult

piros gomb, kilépés
kék a szünet
barna gomb a pálya újrakezdése
két zöld a betöltést és a kimentést
lila gomb (startpisztolyt) indíthatjuk a lézert
generátor, energia

Mivel a játék 360x400 üzemmódot használ, előfordulhat egyes, hogy gépeknél „piszkol" a képernyő, esetleg az egér.

Márton Károly
4201 Hajdúszoboszló, PF.: 93.



Webfoot játékok

A lassan elmúló '97-es évben nem lehet panaszunk a „kacsalábúak" programkínálatára, bár a minőség itt-ott gyengébb, ez annak is köszönhető, hogy a Webfoot által kiadott játékok jó része nem saját fejlesztés, hanem ún. „külsős" alkotások. Akik szeretik a Webfoot játékokat azoknak igazi csemegét jelent a mostani CD-Guru (2CD) Shareware része, mert Bear-t „rábeszéltem" némi Webfoot anyag feltevésére, ami kb. 40MByte-t jelent. Most én is innen csemegézek és négy, szerintem legszínvonalasabb játékra szeretném felhívni a figyelmetek.

B.A.D.

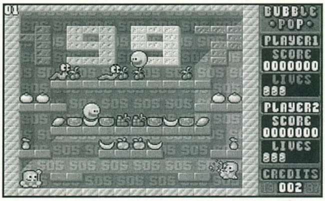
Azok akik kedvelik vagy kedvelték az Amiga-s De Luxe Galaga-t nagyon fog tetszeni a B.A.D. című játék, mert kísértetiesen hasonlít a fenti nagy elődhöz. Nemcsak hogy a játék menete és kinézete is „koppintás" ízű, de sok bevált megoldást is átvettek a Galaga-ból. Mi több, akadnak olyanok is amiket tovább is fejlesztettek, no és sajnos akadnak olyanok is amiket elhagytak, mit ne mondjak kárérte. Jó megoldás például az űrhajónk energia-megoldása, ami sokkal kedvezőbb mint az azonnali halál. Amit viszont igen hiányoltam, illetve nem tetszett az a pénz-fegyver, vásárlás-fejlesztés megoldás elhagyása. A játék teljes verziója összesen nyolc szintből áll. Kellemes zene és színvonalas grafika jellemzi a játékot.

Super Bubble Mania v1.1

Bár nem egy eredeti játék, mert Amigán már jó pár hasonló játékkal játszottam, de PC-n eddig nem láttam hasonlót. Maga a játék elég egyszerű, mert csak az a dolgunk, hogy a buborékokat minél kisebb részekre szét kell darabolni, illetve az utolsó utolsóig el kell tüntetnünk a pályáról. A játék nem igazán szép, ellenben nagyon hangulatos és ez a lényeg.

Bubble Pop

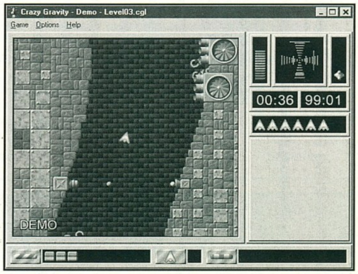
Kifejezetten a fiatalabb korosztálynak (mint pl. nekem) ajánlott ez az igen aranyos kis program. Nem kell itt gondolkodni, nem kell bonyolult és amúgy is teljesen értelmetlen feladatokat végrehajtanunk, csak egy dolgunk van: szórakozni! És ez manapság nem kis dolog.



Amúgy is elég kevés platformjáték készül PC-re, hát tessék megbecsülni a Bubble PoP-ot. Cool!

Crazy Gravity

A program az ismert gravitációs (Lunar) játékok mintegy továbbfejlesztett verziója. Itt már nem csak a sikeres landolás, illetve a különböző tárgyak és emberek felvétele a játék célja, hanem akció-ügyességi elemek is bekerültek a játékba. Sok animáció és kifejezetten kellemes zene jellemzi még ezt a Win95-ös játékot, és az sem mellékes, hogy a regisztrált verzióhoz egy komplett pályaszerkesztőt is mellékelnek.



Serverbubus

.... db **CD GURU 98/1** **2 CD-vel** **1295 Ft**

A legújabb demok, bemutatók, előzetesek 52 oldalon.

.... db **Driver - Patch - Cheat CD 2** **1490 Ft**

A sikeres válogatás második része a legújabb kiegészítőkkel.

.... db **3Dfx CD** **1490 Ft**

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

.... db **E3 CD** 1490 Ft helyett csak **900 Ft**

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek.

.... db **CD GURU 97/6** 995 Ft helyett csak **700 Ft**

7th Legion, G-police, Hexen 2, Incubation, Ignition, NFFS2, Worms 2, Nuclear Strike, NHL '98, Galapagos, Mageslayer, Netstorm, Defiance, Scud és még sok minden más...

.... db **CD GURU 97/5** 995 Ft helyett csak **600 Ft**

Panzer General 2, Shadoe of the Empire, Curse of the Monkey Island Little Big Adventures, Dark Colony, Constructor, Imperialism

.... db **CD GURU 96/4, 97/1, 972, 97/4, 97/3** 995 Ft helyett csak **500 Ft /db**

Régebbi CD GURU számok kedvezményesen...

.... db **DRIVER - PATCH - CHEAT CD 1** 1490 Ft helyett csak **990 Ft**

Az első válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

.... db **3D GAMES** 1490 Ft helyett csak **700 Ft**

Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft

GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft

GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft

GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft

PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft

PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft

PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft

PC GURU 1997-as évfolyamból kérem: .... db x 250 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3960 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1980 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- AMPTRON alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok

Elköltözünk!!!
1998. januártól új címünk:
1148 Budapest, Bánki Donát u. 62.

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	27.900,-
S3 Virge DX 3D 2MB RAM	6.400,-
Pentium TX Pro 512kb alaplap	12.800,-
Pentium VX Pro 512kb alaplap	11.200,-
SB komp. hangkártya 16 bit	2.800,-
Intel 166 MHz MMX CPU	25.900,-
Komplett Pentium számítógépek	67.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.

CD írás alapanyaggal együtt 1.200,- Ft

Minden faxmodem és komplett számítógép mellé 1 hónapos ingyenes internet előfizetést adunk ajándékba.

E-mail: speci@speci.hu
Honlap: www.speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

Ready COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

Intel 133/8 MB/1,0 GB HD	**100 650 Ft**
Intel P166/16 MB/1.6 GB HD/ 20xCD	**129 650 Ft**
Int. P200MMX/32 MB/2.1 GB HD/20xCD/SB16	**191 660 Ft**

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" Color SVGA, 1MB VGA, bill.,1.44 FDD

Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

14" Viewpoint dig. LR NI Mon.	**31 000 Ft**
15" Mag DX15J dig. LR NI Mon.	**48 300 Ft**
586 Gigabyte VX 512k/TX 512k	16 900/22 300 Ft
586 TOMATO TX	**15 500 Ft**
AMD 6k200/Intel MMX233 CPU	31.6/46 E. Ft
Intel P 166/200/200MMX CPU	**23.3/38.3/42 E. Ft**
1.6/2./3.21GB Quant. HDD	26/28/36.6 E. Ft
3.2 ST/6.4 STQuantum	**38/60.4 E. Ft**
8xMITSUMI /24xToshiba	10 200/15 400 Ft
24xPanasonic	**15 800 Ft**
2/6 Sony 926 CD író KIT	73 000 Ft
TV tuner+távir.	**31 200 Ft**
SB 32/SB AWE 64	13 400/15 800 Ft

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Arzenál Áruház Alagsor

TWO Computers

Budapest, 1076 Thököly út 2.
Tel: 351-7535 / 2901
Nyitva: H-P: 10-19 Sz: 10-14

- PC CD-ROM Játékok, multimédiás szoftverek
- Hardvare kiegészítők, CD-R lemezek, floppy-k
- Komplett konfigurációk egyéni igények szerint
- Személyre szabott árajánlatok készítése ingyen
- A nálunk vásárolt alkatrészeket ingyen beépítjük
- Egyes CD-k 30-40-50% engedménnyel !!!

Decemberben minden nap nyitva!!!

M&D kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

1203. Budapest
Török Flóris u. 69.
Tel.:(1) 285-2944

Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18 Szombat: 9-13

586 VIA 512k 2*DIMM	11,500	S3 Virge PCI 2MB	6,730
586 TXPRO 512k 2*DIMM	14,000	Diamond Stealth/ Monster 3D 4MB (Voodoo)	10,350/32,800
Cyrix 120+	9,300	Hercules Stingray 6 MB (Voodoo)	49,500
Cyrix 166 MMX	15,900	AT HDD 1.3GB Seag./1.7GB Seag./2.1GB Qua. Pion.	22,320/23,500/28,980
Intel P 166 MMX	26,300	SB 64 AWE / Gravis US PnP	15,200/11,400
Intel P 200 MMX	37,340	Aktív hangszóró 180W	10,500
SIMM 4/8MB EDO	1,950/3,000	56k Rockwell Voice internal modem	17,280
SIMM16/32MB EDO	6,410/14,050	CD-ROM 8x Mitsumi/20x Cyberdrive/24x US Drives	10,500/13,600/15,600
DIMM 16 MB SDRAM	7,590	Canon BJC-240 tintasugaras printer	27,500
		14"mono SVGA/14"LiteOn dig/15"Axion dig LRNI OSD	15,500/31,500/44,500

Komplett Pentium konfigurációk monitorral már 70,000,-Ft-tól! Budapest területén komplett gépekre ingyenes házhozszállítás! Kérje legfrissebb árainkat faxon!
Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja, a cserealkatrész árának csak a különbözetét fizeti. Használható régi alkatrészeit beszámítjuk!

Szolgáltatásaink: összeszerelés, szerviz, komplett irodai rendszerek kialakítása (számítógép hálózat, telefonközpont)
Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap. Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, Acorp TX, 1.44FDD, Quantum 2.1 UDMA HDD, 32MB SDRAM, S3 Trio64, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 132.900,- Ft +ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

STUFF R

Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és kosaras kártyák között. Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Nyitva: H, Sz, Cs, P:12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

4M

COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

TICOM SOFTWARE

1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

DECEMBERI AKCIÓ !!!

Minden program árából 40% kedvezmény!
CD-ÍRÁS: 1.000+ÁFA
ÍRHATÓ CD: 400+ÁFA
TAGSÁGI NÉLKÜL LEHET KIPRÓBÁLNI A JÁTÉKOKAT!

Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

ADA305

ALTEC LANSING, DOLBY ÉS USB EGYÜTT ZENÉLNEK

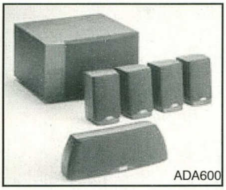
ADA305

Az Altec Lansing a számítógépes audiotechnika éllovasának számít-legfrissebb újdonságai:

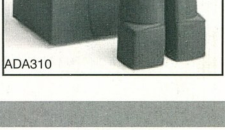
ADA305 egy digitális, háromrészes Dolby Pro-Logic hangfal-rendszer, mely a cég által levédett side-firing technológiát használja. Ez azt jelenti, hogy hátsó hangfalpár nélkül képes Dolby Pro Logic szabványnak megfelelő hangzás előállítására. A hangerő szabályozás USB-n keresztül, az Audio Management Software segítségével zajlik, és a mélynyomóból illetve két magas sugárzóból álló rendszert egy 40 watt-os erősítő hajtja meg. Ha valakinek a Dolby Pro-Logic hangzás nem elegendő AC-3 dekódolásra van szüksége, de nincs helye otthon egy valódi 6-hangfalas rendszer használatára, akkor az ADA310 lehet egy megoldás. Ez az ADA305-ös rendszerrel megegyező elemekből áll, és ugyanúgy USB-n keresztül vezérelheto. A mélynyomón viszont van egy SPDIF bemenet, melybe egy DVD dekódoló kártya vagy DVD lejátszó Dolby Digital/AC-3 kimenete köthető. A dekódolást egy a mélynyomóba beépített chip végzi, speciális, az Altec által kidolgozott algoritmus alapján. Az ACS 305-ben és 310-ben a magas-sugárzók teljesítménye 10 watt, míg a mélynyomó 24 wattos lesz. Ha valaki teljes AC-3 hangzásra vágyik, és még ehhez megfelelő méretű szobája is van, azok számára készül az ADA600, mely egy valódi 6 hangfalas, AC-3-as rendszer. 4 magas-sugárzó, egy wide-center és egy speciális, az előbb bemutatott rendszerekben használthoz hasonló SPDIF bemenettel ellátott mélynyomó a részei, valamint egy infrás távirányítót is mellékelnek hozzá. A magas sugárzók teljesítménye már 20-20 watt, míg a mélynyomó 30 wattot tud leadni. A hangfal-rendszerek várhatóan 1998 első negyedévétől lesznek kaphatóak.

ACS48 POWERCUBE PLUS HANGFAL RENDSZER

Az ACS45 Powercube rendszer nagy sikert aratott a felhasználók körében mert kompakt magassugárzói a mélynyomóval kiegészítve kiváló hangzást szolgáltatnak, és emellett igen kis helyet igényelnek a számítógép mellett. Az ACS45 Powercube most egy nagytestvért kap ACS48 (Powercube Plus) néven, melynek teljesítményét és hangminőségét megnövelték elődjéhez képest. Az Altec Lansing az ACS48-al egy audiophile igényeket is kielégítő hangfal-rendszert készített, melyet azoknak szán, akik a szokásos PC-s alkalmazások mellett gépüket zenehallgatásra, játékra, stb is használják. A mélynyomó most már fadobozt kapott, melynek köztudottan jobbak az akusztikai tulajdonságai, mint bármely műanyag-doboznak, így sokkal teltebb, erőteljesebb basszus hangot képes kiadni. Emellett mind a mélynyomó, mind a magassugárzók teljesítményét egyidejűleg jelentősen megnövelték a méret jelentős növelése nélkül. A magassugárzók most már 20 wattosak, és 3 inches árnyékolt középsugárzó is helyet kapott bennük. A mélynyomó 40-wattos, fadobozos, így a rendszerrel elérhető frekvencia-tartomány 32Hz és 20KHz között van. A normál Powercube rendszeren megszokott könnyen elektronikus, gombokkal történő hangerő-szabályozás megmaradt az ACS48-nál is, de itt már a három részt egyszerre tudjuk vele beállítani.



ADA600



ADA310

SPECIFIKÁCIÓ

* Frequency tartomány: 32 Hz - 20 kHz
* Satellite Power: 20 Watt csatornánként RMS <0.8%THD
* Subwoofer Power: 40 Watt, RMS <0.8% THD
* Input Impedance: >10,000 ohm
* Signal/Noise Ratio: >80dB

INFO

1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059
FAX: 118-6651
WWW.PIXEL.HU
PIXEL@MAIL.MATAV.HU

Computer Lord

1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10,30h - 18,30h
Tel./Fax: 18-48-745, (30) 22-57-54 & 322-382
Árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##

Mindenkinek nagyker árak!

Utolsó esély karácsonyig!

Pentium konfigurációk	59,900-tól
MMX Pentium konfigok	64,900-tól
Diamond Monster 3DFX	29,900-tól
Hangkártyák	2,400-tól
CD-ROM-ok	9,900-tól
Modemek	8,900-tól
Ramok	Hívj!
Videokártyák	2,900-tól
Winchesterek	19,400-tól
Pentium MMX procik	14,900-tól
Pentium MMX alaplapok	9,900-tól

Netto árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Mindenkinek nagyker árak!

Nézz be hozzánk mielőtt vásárolni kezdenél, megéri!

@X Alarmix

ALARMIX Hungary
Tel.: 319-5065
06-30-420-010
Fax: 319-1045
E-mail: sales@alarmix.net

Béreltvonal. WWW szerver bérlet...
Egész éves előfizetés esetén 15%,
fél éves előfizetés esetén 6%
KEDVEZMÉNYT ADUNK
Két hét ingyenes próbaidő.
Új ügyfelek toborzásakor jelentős kedvezmények.
Jelentkezési lehetőség a város több pontján.

WWW.ALARMIX.NET

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.

Nyitva tartás:
H.-P. 10.00-18.00
Szo. 10.00-13.00

ELEKTRONIKAI ALKATRÉSZEK, ~~PIC PROGRAM~~OZÓK, EPROM ÉGETŐK, TÖRLŐK, ELEMEK, KAZETTÁK STB.

SZÁMÍTÓGÉPEK, RÉSZEGYSÉGEK, KIEGÉSZÍTŐK, HASZNÁLT SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEK, RÉSZEGYSÉGEK ADÁS-VÉTELE

Telefon: 302-7673, Telefon/fax: 302-7411

CD-írás 1200 Ft+ÁFA lemezzel!

Internet előfizetési lehetőség, **1900 Ft**+ÁFA-tól!

HÍRADÁSTECHNIKA

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TÓL!

Novembertől szombaton is nyitva 9 - 13 - ig !!!
Új szolgáltatásunk : Sony Playstation szerviz és eladás
Használt alkatrészek adás - vétele

CD ÍRÁS 600,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

AKCIÓ !!!
CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax-Modem External	12.600,-
33600 Fax-Modem Internal	9.200,-
14" Tatung Monitor (2 év garancia)	**31.600,-**
15" Packard Bell SVGA Monitor	**39.600,-**
17" Apple SVGA Monitor	**88.000,-**
Pentium TX Pro alaplap / 512kb c.	13.760,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
TRANS-AM DEVIL STANDARD számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3 GB HDD, 1.44 FDD, 8MB RAM, S3 V+, Minitorony, 101 g. klav.	**73.440,-**
TRANS-AM DEVIL MMX TURBO számítógép Pentium TX, P166 I MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101 g. klav.	**96.800,-**

http://www.oditech.hu/transam/

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

CYBERWORLD

PC CD-ROM SHOP

HUBER CENTER
LABIRINTUS ÜZLETHÁZ
BP. VII. ERZSÉBET KRT. 37. (AZ UDVARBAN)
NYITVA: H-P: 10-18; SZ: 9-14
TELEFON: 351-6419

KARÁCSONYI AKCIÓ!!!

ÖRÖKÖS TAGSÁGI CSAK BRUTTÓ 3.800,-FT !!!
TAGSÁGIVAL MINDEN VÁSÁRLÁSNÁL 20% KEDVEZMÉNY !!!
OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG:
1 HÉT A BRUTTÓ ÁR 7.5%-A MINDEN EGYES CD-ROM-RA.
TAGSÁGI NÉLKÜL IS OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG
A BRUTTÓ ÁR 10%-ÁÉRT.

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS:

MINDEN VÁSÁRLÓNK SORSOLÁSON VESZ RÉSZT
DÍJAK: JEDI KNIGHT, 2 DB CD-ROM
SORSOLÁS 1997 DEC. 23.
EGYES CD-ROM-OK 10-50% KEDVEZMÉNNYEL!
CD ÍRÁS, CD-ROM BIZOMÁNYI
MINDENKINEK BOLDOG KARÁCSONYT KÍVÁN A CYBERWORLD TEAM!

COMPSERV 95

Üzlet: XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

Mi bírjuk ASUS-t!

ASUS SP97-V TX alaplap 17.500
512KB PB Cache, SiS TX chipset,
PCI 64 bites monitor vezérlő 1-4MB alaplapra integrálva

Minitorony ház(táppal)	4.400
14" AXION monitor	31.800

PR166MX KONFIGURÁCIÓ 106.800
ASUS TX, 1GB HDD, 14"dig.színes SVGA monitor, minitorony + ajándék egér + 3év garancia

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

ASUS alaplapok, viszonteladóknak is.

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

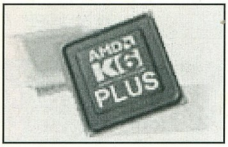
iOMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB!

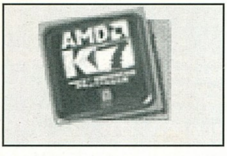
COMDEX 1997

Mivel ez az év egyik legfontosabb számítástechnikai eseménye a Cebit mellett, ezért most egy részletes bemutató következik az 1997 november 17-e és 21-e között Las Vegas-ban megrendezésre került COMDEX kiállításról- néhány újdonság részletesebb bemutatása mellett szeretnék képet adni az aktuális fejlesztési trendekről és magáról a rendezvényről is.

Az AMD K6 családjának új tagjai, az AMD és a Digital Anvil szövetsége az AMD-3D technika támogatásáról

A Texas állambeli Austin-ban székelő AMD és Digital Anvil cégek együttműködési megállapodást kötöttek arról, hogy a Digital Anvil támogatni fogja az AMD új processzorát, az AMD-K6 3D-t, azaz minden ezután megjelenő játékában lesz erre a processzorra, illetve ennek speciális utasításkészletére



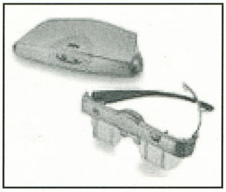


optimalizált változat is. Az AMD-3D egy a cég által egy hónappal ezelőtt nyilvánosságra hozott új utasításkészlet, mely révén a processzor képes grafikus gyorsításra és hardware-támogatott MPEG-2 grafika és AC-3 hang lejátszásra. Az AMD jövő év első felétől fogja szállítani az új processzort, előreláthatólag 300 és 350Mhz-es változatokban. A Digital Anvil vezetője szerint az AMD-3D technikával sokkal gyorsabb lesz a lebegőpontos fizikai modell számításuk, mint Pentium-okon. A Digital Anvil disztribútorát a Microsoft-ot nem zavarja partnerének az AMD-vel kötött szövetsége, mert azzal is jó a kapcsolata. Az operációs rendszereiben, és a különféle API-kon keresztül támogatni fogja az AMD fejlesztéseit. Az AMD-3D révén a CPU-ra maradó geometria-számítási feladatok lesznek gyorsítottan végrehajtva, így nagyobb poligonszám érhető el a játékokban.

Az AMD K6 sorozat bár sikeres lett jó ár/teljesítmény értéke révén, de sokan kritizálták a Pentium-okhoz képest gyenge lebegőpontos teljesítménye miatt. A továbbfejlődés útja az AMD számára az AGP-támogatás lett: a Comdex-en 233Mhz-es AMD K6-os processzor futott egy STB Velocity 128 grafikus kártyával ellátott, VIA VP3-as, AGP chipset-tes gépben. Bemutattak emellett egy K6-300MHz-et is, melynek rendszer-busza 100Mhz-es volt. A vezérlésről az AMD-640 AGPset gondoskodott - ezt egészítette ki 1 MB L2 cache, és 64 MB 100MHz-es SDRAM. A teljesítmény meggyőző volt - a Moto Racer nagyon folyamatosan futott 640x480 felbontásban is. Az AMD új csodafegyverének a fenn már említett AMD K6-3D-t szánja, melyet a PII 300Mhz ellenfelének szánják. A bemutató során a K6+3D jobb D3D teszteredményeket produkált, és meggyőzőbb volt a Dreamworks új 3D kalandjátéka, a Tresspasser alatt. 15fps-re optimalizálva nagyobb felbontást (512x384 vs. PII 300: 320x240) és finomabb ködöt produkált mint a PII 300Mhz, és élethű, kéken áttetsző vizet is képes volt megjeleníteni.

Electronic Arts 3D szemüvegek

Az Electronic Arts egy újfajta 3D szemüveg mellé tette le a voksát. Egy terjesztési megállapodást írt alá a H3D Entertainment céggel arról, hogy forgalmazni fogja a H3D speciális szemüvegeit és játékokat is fejleszt rájuk. Az EA és a H3D jövő év tavaszán tervezik megjelentetni az első H3D-t támogató játékokat. A szemüveg egyébként adóvevős, azaz a Forte VFX1-hez hasonló kényelmetlen kábeles kapcsolatot



nyugodtan elfelejthetjük- szimplán be kell dugnunk egy transzmitter-t, fel kell vegyük a szemüveget és már élvezhetjük is a speciális effekteket. A H3D Eyewear System már most is kapható 100 dollár alatti áron.

Creative Labs PCI hangkártyák- SoundBlaster AWE64D

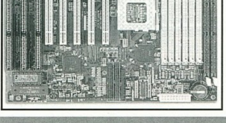
Végre a Creative Labs is felismerte, hogy az ISA-buszos megoldások korának vége- irány a PCI-busz. Az új hangkártya az AWE64D nevet viseli, egy PCI busmaster megoldás. Az EMU8008 Advanced WavEffects Synthesis (multitimbrális wavetable) chip készlet dolgozik rajta, és a DynaRAM

technológia révén dinamikusan kihasználja a PC RAM-ját SoundFont formátumú sample-ek és EMU 3D audio eljárás feltöltésére. Emellett tartalmazni fog egy 20-bites SPDIF csatlakozót, 2-Wattos erősítőt, és joystick-portot is. A 100%-os DOS-os SoundBlaster-kompatibilitás egy második hangkártya használata nélkül, az Intel egy új eljárásával lesz biztosítva, melyet PC-PCI-nak neveztek el. A hangkártyákat ezentúl egy megfelelő kábellel kell a PC-PCI-t támogató alaplapokhoz csatlakoztatni. Abit, Intel az ASUS és még néhány alaplapgyártó tervezi ilyen alaplapok gyártását és forgalmazását.

Tyan gyártmányú Socket 7 AGP alaplapok

TYAN

Míg a kiállításon az Intel a reklámjaiból már megismert táncoló, gumiruhás BunnyMen show-val reklámozta új Pentium II-Slot 1 kettősét, addig számos



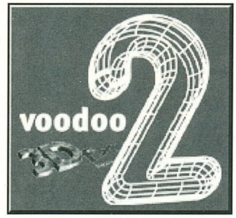
alaplapgyártó kezdte el a régi jó Socket7 foglalatot használó, de AGP-t is támogató, annak előnyeit kihasználó alaplapok készítését. Ezek természetesen nem Intel chipkészletet használnak, hanem pl. a VIA által gyártott VP3-at, vagy az AMD-640-et. A Tyan új, Trinity nevet viselő alaplapja is ezek közé tartozik, ATX formátumú, és az előbb említett VP3 chipset dolgozik rajta. Lényegében minden fontosabb ma és a közeljövőben forgalomba kerülő Socket7-kompatibilis processzort támogatni fog, melyek az Intel Pentium, és Pentium MMX, AMD K5/K6/K6+ és K6+3D, IDT WinChip C6/C6+ és a Cyrix 6x86-MX. 512K L2 cache memória mellett 4 SIMM és 3 DIMM foglalat lesz rajta, így 1 gigáig bővíthető a memóriája. Természetesen bővítő helyekben sem fog hiányt szenvedni: 1 AGP, 3 PCI, 2 ISA és egy megosztott PCI/ISA slot adja a palettát. A Winchesterek megfelelő sebességéről az UltraDMA/33 szabvány támogatása gondoskodik. A Trinity 1998 első negyedévében kerül forgalomba, és hozzá hasonló alaplapok gyártásába kezd többek között az FIC, Shuttle és Abit is.

A TriTech végre kihozza lassan a Pyramid3D kártyáját

A TriTech fejlesztéseiről már többször írtunk a hírekben. A Pyramid3D „csodakártya" már tényleges megjelenése előtt népszerűvé vált, hiszen a megszokott D3D funkciók mellett számos extrát tud elsőként a piacon, mint pl. bump-mapping, valós idejű radiosity environment mapping a tükröződő felületek élethű szimulálására és phong-shading, melyeket a kártya native API-ján írt biliárd szimulátoron mutattak be. A kártya jelenlegi változata még egy a Voodoo alapú kártyákhoz hasonló bővítőkártya, de a végleges termék 2D grafikus résszel is ki lesz egészítve. Bemutattak néhányat a kártyán futó játékok közül is - ezek egyike volt a Terracid az EIDOS-tól - a plusz effektek sokat tettek hozzá a programokhoz, de egyelőre még sajnos a képismétlés rovására.

A Mondo Games bemutatta a Voodoo 2 technológia előnyeit

A kiállításon a 3Dfx egy helyen mutatta be az új, Voodoo 2-es chipset-en majd futó, készülőben levő játékokat. A kiállítás sztárja ezek

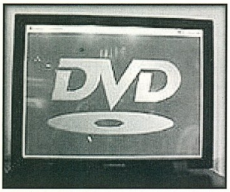


közül az Incoming volt - ahol 3D kártyákat bemutattak, ott ez biztos futott. Ezenkívül az Unreal-t, Microsoft 3D Baseball-t és a Turok-ot használták különféle Voodoo2, Riva128 vagy Rendition V2100 chipset-es kártyákon a sebesség szemléltetésére. A Quake-engine-t használó játékok reneszánszukat élték: A Half Life, a Sierra-tól már alpha változatában is fergetegesen gyors volt Voodoo2-n, és emellett valósághű 3D hangeffekteket, gyönyörűen áttetsző vizet és igen élethű mesterséges intelligenciát mutatott. Emellett népszerűek voltak a még korai verziónál tartó SiN az Activision-től, a GLQuake és Quake II is, melyek mindegyike megdöbbentő képfrissítési adatokat produkált az új kártyákon. Ezek mellett néhány kisebb fejlesztő is bemutatta játékát, melyek Glide alá íródtak és akár 50000 háromszögből felépített helyszínt is képesek voltak leszámolni SVGA-ban teljes részletesség mellett, jóval 30 fps feletti sebességgel.

DVD- avagy a szabványok osztódnak

Lassan a csak olvasható DVD-k kezdenek elérni a felnőtt fázisba- a második generációs drive-ok már kinőtték a korábbi kísérletek problémáit, azaz olvassák a CD Audio, CD-R (írt CD) és CD-RW (újraírható CD) formátumokat is, és normál CD-olvasóként 20x-os sebességre képesek. Egyre több gyártó hoz ki második generációs DVD olvasót vagy ezeket használó DVD upgrade kit-et, így az árak lassan elérnek arra a szintre, hogy ténylegesen tömegesen elterjedhessen a DVD technika. A Panasonic megjelentette a világ első DVD notebook-ját CF-63 néven, és Pioneer DVD-102/302 drive-jai már 24-szeres sebességgel képesek sima CD-ket olvasni, és egy, vagy kétrétegű DVD lejátszására is alkalmasak. Mindennek az ára pedig már 200 dollár körül fog mozogni jövő év elején.

A DVD Upgrade Kit-ek száma is hétről hétre nő, és egyre profibb szolgáltatásokat kínálnak a felhasználóknak. A Jazz Multimedia Jammin DVD II bővítő kitjével mind PC-n, mind egy TV-n és HIFI-n megnézhetők a DVD-k. A dekóder kártya, Toshiba drive és távirányító együtt mindössze 379 dollárba kerül, és minden DVD funkciót támogat: nyelvválasztás, feliratozás, kísérő zene, kameranézet, storyline és widescreen átváltás nem jelent problémát. Az irányítás, kezelés a videolejátszókon megszokott gombokkal történik, így nem okoz nehézséget a megtanulása. A Creative Labs-tól is megszokhattuk, hogy kihoz CD-s bővítőkészletet. A PC-DVD Encore Dxr2 szintén 379 dollárt kóstál, de a Jazz modelljének 720x480, 30fps helyett képes akár 1280x1024, 60fps felbontásban is DVD lejátszásra. Akinek nem elég a készen kapott DVD-k lejátszása, hanem saját maga akar készíteni, azoknak készül a Smart and Friendly DVD Deck, mely egy tape cartridge-ra írja fel a felvételeket. Egyszerre több DVD-ROM projekt eltárolására képes, és egy millió alkalommal írható újra. Miután megvan a DVD tartalma, természetesen még meg kell írjuk. A DVD Deck decembertől



lesz kapható 10000 dolláros áron- egy-egy kazetta hozzá 100 dollár körüli áron várható.

A csak olvasható DVD-k mellett igen nagy visszhangja volt az írható DVD szabvány körüli vitáknak, hiszen ezek lehetővé teszik majd kb. másfél év múlva, hogy digitális videorekordereket hozzanak forgalomba. Ezek a viták máig sem csitultak el, sőt a Comdex-en három írható DVD szabványt jelentettek be párhuzamosan: Az első mögött a Philips, Mitsubishi, Ricoh, Yamaha, Sony és Hewlett Packard cégekből álló vállalatcsoport áll- az ő általuk propagált formátum a DVD+RW, mely szerintük egyszerűbben kezelhető és tartósabb mint a versenytársaké, hiszen hasonlóan használható mint a normál CD-ROM-ok. A fő konkurensnek a Toshiba, Panasonic és Hitachi által támogatott DVD-Ram számít. Ez elég sérülékeny- igen érzékeny ujjlenyomatokra és arra, ha leejtik. A DVD-RAM formátum jelenlegi előnye viszont, hogy elsőként a Panasonic hoz ki DVD felvevőt, jövő év januárjában 800 dolláros áron. Egy lemez 2.6 GB adat eltárolására lesz képes, és egy-egy média ára 25 és 40 dollár között mozog majd. A harmadik formátumot a Pioneer mutatta be, DVD-R/W néven, mely jövő hónaptól már kapható lesz és azoknak a profiknak szánják, akik nagy mennyiségű video, audio vagy más adat tárolására keresnek megoldást. A drive ára induláskor 17000 dollár lesz, de várhatóan jövő év végére ez 5000 dollár alá esik- az előnyeként azt említették, hogy mindkét másik formátumban képes majd írni.

Hybrid termékek (TV+számítógép-WebTV)

A kiállítás egyik fő témája volt a hybrid termékek, azaz a televízió és a számítógép párosításából létrehozott szórakoztatóelektronikai egységek használata. A legnépszerűbb ezek közül is a 300 dolláros WebTV és egy internetes funkciókkal gazdagított 60 inches, Curtis Matches gyártmányú TV lett. A Microsoft tulajdonát képező WebTV tart e téren a legelőrébb, több mint 150000 előfizetője van. Újabb változatok, pl. WebTV Plus várható a Philips, Sony és Mitsubishi gyártásában. Ezek az eredetihez hasonlóan a TV-hez és telefonvonalhoz kapcsolódnak s a televíziót egy e-mail és Web-browser egységgé konvertálják. A jelenlegi változat már 1.1 gigás winchestert, két modemet (a második a televíziós adással sugárzott számítógépes információkat dekódolja), és kép-a-képben funkciót tartalmaznak. Ez utóbbi révén egyszerre lehet egy TV-adást nézni és interneten böngészni. A WebTV-nek megállapodása van már a Discovery Channel, Nickelodeon, PBS Online, TV Guide és Warner Bros Online társaságokkal többek között, hogy az adások alatt interaktív adást is sugároznak majd. A másik felhasználási lehetőség, hogy személyre szóló Internet információkat, TV adáslistát vagy videoklipeket adnak le használaton kívüli TV csatornákon sugározva, vagy adásidőn kívül éjjel, melyek az egység winchesterén kerülnek eltárolásra. A WebTV fő vetélytársa az Oracle NC rendszerére épülő megoldás. Az RCA NC set-top box-a 300 dollárért szintén e-mail-t, személyre szóló Internet információszolgáltatást, printelési lehetőséget és TV programozási lehetőséget kínál. A Net elérése a NetChannel szolgáltatáson keresztül történik, ami havi 20 dollárért áll rendelkezésre, és emellett egyes WEB-site-okról tud személyre szóló információkat küldeni a felhasználónak adásszünet alatt. A NetChannel TV-adást kiegészítő információkat sugárzó partnerei az A&E és CBS Sportsline. Jövőre várható a Sanyo Internet TV-je, és az LG NetChannel-es NC modellje is. Az indulásnál említett Curtis Matches gyártmányú 60 inches TV tulajdonképpen egy professzionális kivetítő, melynek nem sok vetélytársa akad jelenleg képminőségben. Talán még a Philips 5000 dolláros Multimedia Home Theater rendszere (DVX8000) tud hasonlót- ez egy nagyteljesítményű Windows95 PC és egy audio/video center egysége.

Digitális kamerák

A digitális kamerák a Comdex-en is nagy népszerűségnek örvendtek a nagy közönség körében, számos gyártó hozott ki újdonságot e téren. A csúcskategóriát a Polaroid PDC-2000 vezette, mely gyönyörű, 1 millió pixelt tartalmazó, teljes felbontású képeket készít - erre utal a Polaroid szlogenje is: „Nézd a képet ne a pixeleket!" A kamera az IBM és a Polaroid közös fejlesztése - 24 biten, max. 1600x1200 felbontású képeket tud rögzíteni. A fókuszálásnál a

lencse mozgatása helyett a CCD-t állítja be 60 lehetséges helyzet egyikébe, így sokkal élesebb képek készíthetők mozgó tárgyakról és 10 inch-nél közelebb levő dolgokról is. A kamera egyetlen problémája jelenleg a 2000 dolláros ára, mely várhatóan jövőre jelentősen csökkenni fog. Akik egy elfogadható minőségű, olcsó digitális kamerát keresnek, azok számára tervezte a Samsung kamera divíziója a 300 dollár körüli árú Digimax-ot, melynek maximális felbontása 768x576, és állóképek rögzítése mellett plug-and-play videokameraként is működtethető. Az Intel PC Camera Kit felhasználásával és a Digimax-hoz adott USB kábellel kiegészítve akár működés közben is csatlakoztatható egy PC-hez. Bár maximum felbontásban csak 1.5frame/sec-et tud, de csökkentve a felbontást a képismétlés felhúzható 20fps-ig is. A világ legkisebb digitális kamerájának jelenleg az 500 dolláros Sharp VE-LC2 számít, mely mindössze egy cigarettásdobozzal megegyező méretű és 2 1/2 collos színes LCD kijelző van rajta forgatható lencsével, így szinte bármely szögből lehet vele fotózni. Az Agfa ePhoto1280-nal rukkolt ki a kiállításon, mely 900 dollárért 2 inches LCD kijelzőt és 3x-os ZOOM-ot kínál, valamint egy 4 Megás smartcard-on 60 képet tud eltárolni. Januárban megjelenő kistestvére, az ePhoto 780 1.8 inches LCD-vel lesz ellátva és már csak 500 dollárba fog kerülni. A Sony a Mavica kamerával egészen más irányba indult: ezek a 6-800 dolláros kamerák a képeket standard 3.5 inches floppy-n tárolják- egy-egy floppy-n maximum 40 darabot. A sor végére a Hitachi MPEGCam (MP-EG1A- 2500 dollárért) maradt, mely 20 percnyi full-motion video és audioanyag felvételére képes, vagy ehelyett 3000 állóképet tud eltárolni. A Walkman méretű berendezésen egy 1.8 inches LCD viewfinder kapott helyet, és minden felvett anyagot ki tud küldeni PC-re, TV-re vagy akár nyomtatóra.

Az IBM bemutatta a "humanizálódó" computer-t

Az IBM egyik kutatója, Marc Lucente bemutatta a Comdex látogatóinak, hogy mit jelent számára ma egy humanizált számítógép. A kezeinek felemelésére a gép monitorján levő spirálok őfelé, azonos irányba fordulnak. „Lássuk a földgolyót!" mondja, és erre az megjelenik a képernyőn, majd a „Legyen inkább ekkora" mondat és kezeinek egymáshoz való közelítése együttes hatására a földgömb kisebb lesz a képernyőn. „Üdvözlöm önöket a jövőben" folytatja a bemutatót, ahol lassan elmondható, hogy a számítógép hall és lát. A fejlesztők szerint két éven belül mindennapos használat részese lehet az új fejlesztés, pl. egy kirakatbabát ezzel felszerelve megoldható, hogy a vevő kérdéseire válaszoljon és eközben kövesse annak mozgását. „Azt akarom, hogy a számítógépek intelligensek legyenek", mondta a Comdexen Lucente, „Azt hiszem ennek a legjobb útja, ha először füleket és szemeket adunk nekik". A berendezésben használt technikák igazán nem jelentenek nagy újdonságot, de így együtt még nem-igen alkalmazták őket. A ViaVoice szöveg-azonosító program az elmondott és egy rejtett mikrofon által felvett szavakat azonosítja, és ezekre reagál. A számítógép tetején elhelyezett kamera a felhasználó mozgását és mozdulatait követi, digitális információkká konvertálja őket, majd szintén reagál rájuk.

A humanizálódó computer témakörébe tartozik a Visionics cég FaceIt PC 3.0 nevet viselő terméke. Ez a program egy nagyteljesítményű arc-felismerő, azonosító rendszer, mely nem véletlenül lett a kiállítás egyik nagydíjasa. Élő videóból és képekből egyaránt képes detektálni, megkeresni, kiemelni és azonosítani emberi arcokat, így hathatósan felhasználható beengedő- és biztonsági-rendszereknél. Másodpercek alatt azonosítani tud személyeket arcuk alapján, így bármiféle biztonsági rendszerben megbízhatóan használható.

Szintén ebbe a témakörbe sorolható a szövegfelismerés, mely az elmúlt évben jelentős fejlődésen ment keresztül. Az Associatice Computing és a Dragon Systems fejlesztései révén lassan elfelejthetjük a gépelést. A Dragon Systems új terméke a Naturally Speaking Preferred lehetővé teszi, hogy egyszerre akár teljes paragrafusokat is bediktáljunk a gépnek a szavak közötti szünet nélkül, azaz teljesen folyamatos beszéddel. A rendszer egy 30-perces „training" fázis után akár percenként 160 szó fogadására is képes, és az elmondott szavak az elhangzás után szinte azonnal megjelennek a Microsoft Word 97 dokumentumban. Az eddigi tesztek megdöbbentően jó eredményeket hoztak: a program 95 százalékos pontossággal ismerte fel a szavakat. A kiállításon szervezett bemutatón a „paused" szóból valahogyan „housed" lett, de ez sem jelentett problémát a prezentáció vezetőjének, egyszerűen azt mondta „correct housed", majd lebetűzte, hogy „p-a-u-s-e-d" és már el is tűnt a hiba. A program gépigénye sem olyan egetverő mint gondolhatnánk: P133, 32 MB RAM és 60MB harddisc hely szükséges hozzá, az ára pedig 170 dollár.

Az Internet lassan elér az otthonokba

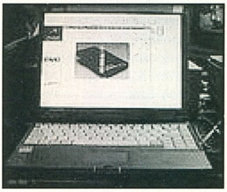
Ha hihetünk a Comdex-en bemutatott dolgoknak, akkor a nagysebességű, házi Internet elérésre már nem kell sokat várnunk. A három legtöbbet említett technika a koax-kábeles kábel modemek, a normál twisted pair telefon vonalat használó Digital Subscriber Line, azaz DSL technológia és a satellite

rendszerek. Eddig a kábel modemek vezetnek a versenyben- már 60000 előfizetője van a Home Network, Road Runner (Time Warner) és MediaOne Express hálózatoknak. A DSL technikát a telefontársaságok propagálják, mert így az eddig már meglevő kábelhálózatot használva lehet nagyobb sávszélességet elérni. A technika lényege, hogy speciális modemek kiszűrik a rézkábeleknél jellemző háttérzajt, így több adatátvitelére képesek, és az adatforgalom mellett még telefonbeszélgetés is folytatható ugyanazon a vonalon egyidejűleg. A probléma, hogy a rézkábelek egy része már több mint egy évszázada lett lefektetve, és nem igazán teszi lehetővé a DSL technika effektív használatát sokhelyütt. A satellite rendszerek kiváló megoldást jelentenek, hiszen nagy terület érhető el velük akár 30Mbps sebességgel is, csak egy-egy műhold fellövése igen nagy beruházást igényel, így igen kockázatos. A CyberStar nevű társaság az Adaptec-kel állapodott meg, hogy közösen indítanak egy satelliteNet nevű szolgáltatást.

InternetPhone

Az Internet Phone alkalmazások eddig nem igazán terjedtek el nagy számban kissé nehézkes kezelésük miatt, de ezen problémára azonnali megoldást kínál a francia Aplio cég új, 200 dolláros webphone-ja. Egy kis berendezést kell csak a vonal mindkét oldalán csatlakoztatni, és máris helyi hívás áráért telefonálhatunk tengerentúlra is, az interneten keresztül. A berendezést az üzenetrögzítőhöz hasonlóan kell a telefon mellé kötni, és a tárcsázás is az eddig megszokott módon zajlik, csak a kapcsolás után kell egy gomb megnyomásával lehet a távolsági hívásról internetes beszélgetésre váltani.

A Samsung Web Video Phone terméke is hasonló feladatok ellátására készült, de bővített szolgáltatáskészlettel. Nemcsak arra képes, hogy interneten keresztül tudunk a segítségével telefonálni, hanem emellett még élő videojelet is továbbít rólunk, vagy akár WEB-böngészésre, e-mail küldésre és üzleti tranzakciók végrehajtására is alkalmas. A berendezés részei: egy telefon, egy videokamera, egy 5.6 inches nyomásérzékeny képernyő,



egy előhúzható billentyűzet és egy bank- illetve hitelkártya-leolvasó is. Ez utóbbi segítségével jelentősen leegyszerűsödik az interneten igénybevett szolgáltatások hitelkártyáról történő kifizetése.

Notebook piac

A kiállításon számos cég mutatott be notebook vagy palmtop számítógépet. A Mitsubishi AMITY CN egy határidőnapló méretű, és mindössze két centi vastag. Ebben a mininotebook-ban egy 133Mhz-es Pentium processzor, 1.2 Giga harddisc és 48Mega RAM mellett egy 7 1/2 inches színes LCD és bővítőhelyek egész sora kapott helyet. Ha még ennél is kisebbek viszont a Windows CE alapú kézi számítógépek. A leglátványosabb

közülük a Sharp Mobilon (HC-4500) volt, konkurenseivel ellentétben színes LCD-vel lett ellátva, januártól lesz kapható 1000 dolláros áron, és 400 dollárért digitális kamera upgrade is készül hozzá. Ezeket együtt használva képes egyidejűleg

max 60 állókép eltárolására, azok átszerkesztésére és kommentár hozzáfűzésre- így elkészíthető akár egy teljes prezentáció is, melyet a Mobilon beépített 33.6kbps-os modemjével el is lehet küldeni e-mail-ként. A Sharp mellett persze más cégek, mint pl. a Compaq, Hitachi, LG és Toshiba is hoznak ki Windows CE-s gépeket, melyek 500 dollártól felfele kaphatók a kínált funkcióknak megfelelő áron. Még ennél is kisebb gépre vágyik valaki, nekik készíti a Franklin Electronics a REX PC kiegészítőt: ez a miniszámítógép képes információt fogadni olyan PC-s programokból mint a Starfish Sidekick, Microsoft Shedule és Outlook vagy a Lotus Organizer, és ezeket tudja megjeleníteni egy beépített LCD képernyőn. A REX az információkat naptár, címjegyzék és „tennivalók listája" formátumra hozza, és emellett egy világóra is került bele. A laptopok bőséges kínálatát tovább nézve eljutunk a Geofox-One-hoz. A 6.8-inches képernyője a legnagyobb a mezőnyben, és egyúttal felbontása is a legnagyobb (640x320)- monochrom, viszont a gép 25 órán át képes működni két AA elemmel. A kezelése a Psion EPOC32 operációs rendszerén keresztül, egy Glidepoint touchpad-del könnyedén megy, hiszen csak ujjunkkal kell mutogatnunk az aktuális e-mail, szövegszerkesztő, Internet vagy más alkalmazásokban, illetve egy standard PC-s billentyűzet is van hozzá. A Geofox-One Professional 16 mega memóriát fog tartalmazni, és 980 dollárért lesz kapható jövő év elején. A laptop-ok piacának bemutatásából nem maradhat ki a Psion, és új palmtop gépe a Series 5 sem. 5.25 inches nyomás-érzékeny monochrom LCD képernyővel látták el, mely a már megszokott ikon-csíkkal kiegészítve könnyed kezelést eredményez. Számos beépített alkalmazással, pl. Web böngésző, send/recieve fax, sketch program és max. 30 perces hangfelvevő árulják, de a játékoktól a komoly üzleti programokig minden megvehető hozzá, hiszen számos cég fejleszt Psion gépekre. A PsiWin csomag használatával a Microsoft, Lotus és Corel WordPerfect üzleti csomagokban készített file-ok cserélhetők ki a PC és a Psion gép között. A Psion Series 5 AA elemekkel megy, max. 35 óra időtartamon át, és 700 dollár az ára. A HP is megjelent a piacon egy új palmtop masinával, a HP 620LX-szel, mely a Sharp Mobilon-hoz hasonlóan színes, de sajnos ennek az az ára, hogy a két lithium-ion akkumulátort 6-8 óra alatt lemerít és ezek újratöltése 1.5-2 órát vesz igénybe. A gép maga 75Mhz-en ketyeg Windows CE alatt, 16 MB RAM van benne, és a nyomás-érzékeny képernyőn elhelyeztek néhány jól megkülönböztethető ikont, melyekkel egyes fontosabb alkalmazásokat lehet direkt elindítani. A Psion géphez hasonlóan a HP is tud hangfeljegyzéseket digitálisan tárolni, akár egy órányi anyagot is. Várható indulás januárban, ezer dollár alatti áron.

Windows CE 2.0: A Microsoft a desktop gépekre írt oprendszerek mellett a kis kézi mobil számítógépeken is megpróbálja megvetni a lábát- ezzel a céllal készítette el a Windows CE-t. Jelenleg 10 gyártó licenszeli ezt a technikát a Microsoft-tól, és ebből 8 cég már szállít is Windows CE-t használó gépeket. A cég várakozásai

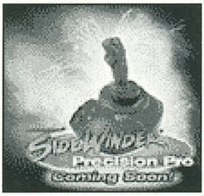
Microsoft DIRECTX

I-FORCE

Microsoft® Hardware

szerint ez a piac nagyon fel fog futni- több-száz millió darab gép eladásával számolnak. Ez elég optimista becslés, ha figyelembe vesszük, hogy eddig 200000 Windows CE-t használó gépet adtak el. A várakozásokat a Windows CE 2.0 bevezetéséhez kapcsolják. A

Microsoft DIRECTX



Windows CE 2.0 elődjéhez képest számos újítást hoz- olyanokat mint a színes képernyő, ezentúl kapcsolhatók dolgok e-mail-hez és nyomtatni is lehet majd benne. A fentebb említett Sharp Mobilon és HP 620LX gépek természetesen már a Windows CE 2.0-t használják majd.

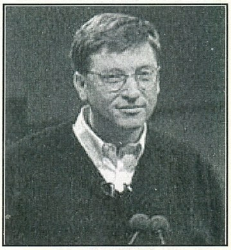
Perifériák

Míg a világ egyik fele az egércsapdákat tökéletesíti, addig a számítógépes periféria-gyártók az egyre tökéletesebb egéren dolgoznak. A Microsoft újdonsága az IntelliMouse Trackball, melynek használatakor elfelejthetjük a mouse tologatását és a mousepad-et, ezeket helyettesíti a kis gömb mutató ujjal történő forgatása. A mouse gombok is ennek megfelelően lettek a bal oldalon belül elhelyezve, így a nagyujjunkkal tudjuk aktiválni őket. Egy másik újdonság a FEELit Mouse az Immersion nevű cégtől, akik korábban az I-Force nevű force-feedback-es joystick révén lettek ismertek. A készítők szerint a FEELit Mouse sokkal természetesebbé teszi a kurzormozgatást, mert a felhasználó érezni fogja, hogyha a kurzor egy gomb, ikon vagy könyvtár fölé ért, és érzékeli majd a könyvtár súlyát.

A show

A Comdex minden évben nagy

felhajtást és showt hoz- idén 2.2 millió négyzetméter bemutató-terület, 230000 látogató, 2100 kiállító és 10000 új termék jellemezte a kiállítást. Számos cég csinált zenés show-műsort, többek között az Iomega is, mely egy naponta 8 alkalommal ismételt musical-szerű bemutatót rendezett a Clic! nevet viselő 40 megás, és mindössze 5 cm széles kis hordozható drive bevezetésére. A nagyobb cégek mind szerveztek hasonló műsorokat, de a legnagyobb felhajtás Bill Gates beszédét övezte. A Microsoft elnöke több vendéget is meghívott kis előadása megtámogatására. Az egyikük a tengerészgyalogság egy ezredese volt, aki bemutatta, hogy hogyan lehet felhasználni kis Windows CE alapú kézi számítógépeket a katonák folyamatos informálására, és a berendezés megfelelő ellenállóságát



Microsoft Windows98

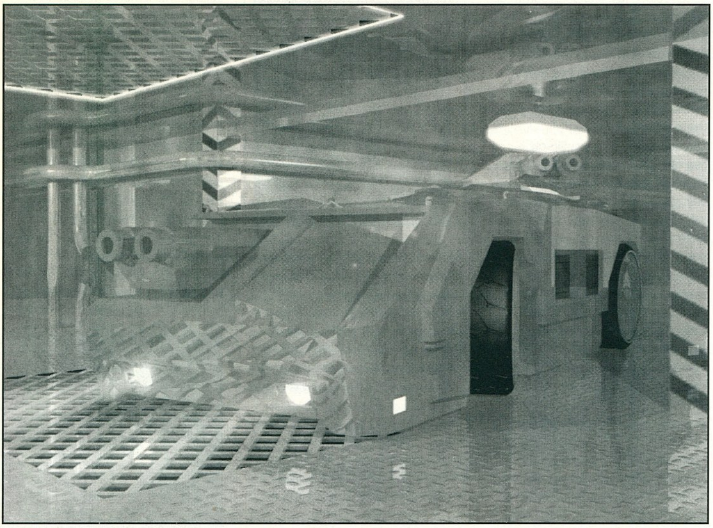
bizonyítandó többször a földre ejtette és meg is taposta azt.

A másik vendég Careem Abdul Jabbar volt, aki arról beszélt, hogy hogyan tudja majd kihasználni az Internet lehetőségeit egy saját Web-page készítésével, bemutatta, hogyan készül új önéletrajzi kötete, és ebben hogyan segítenek neki különféle Microsoft termékek. Az elég emocionális hangvételű előadást a Bill Gates-től megszokott pergő ismertetés követte, melyben ismertette a jövő év során megjelenő Windows NT 5.0 jellemzőit. A Microsoft bemutatóját végül Gates az elég optimista „The amazing thing is, we're just at the beginning, so there's a lot more great things to come." mondattal zárta, mellyel nagy sikert aratott a népes nézősereg körében.

Charlie

Lightwave

LEGYEN VILÁGOSSÁG...(2)

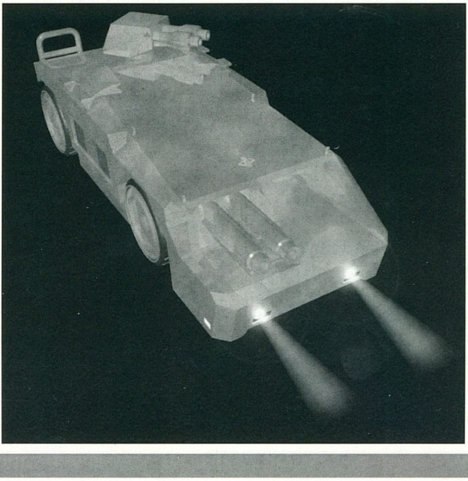


Ennek a cikknek a bevezetőjét a legegyszerűbben úgy oldhatnám meg, hogy bemásolnám a 3 hónappal ezelötti anyagot ide, a lap tetejére. Így teljesen zökkenőmentes átmenet valósulhatna meg a korábban megkezdett téma és a mostani folytatás között, s az sem elhanyagolható, hogy már kész is lennék. A módszer egyetlen hibája, hogy az így megtelített oldalpár semmilyen új információt nem tartalmazna, ezért jobbnak látom, ha inkább azonnal hozzáfogok a felvilágosítás folytatásához.

A főfény és a derítés együttes alkalmazásával a sötét, árnyékos helyeket is megfelelően be tudjuk világítani. Ez esetben viszont jogosan merül fel a kérdés: Miért van szükség kisegítő fényekre? Ha világítástechnikai szempontból közelítjük meg a kérdést, akkor kijelenthetjük, hogy semmi szükség nincs kisegítő fényekre. Nincs, mert fényerejük nem számottevő (általában a főfény és a derítés közötti értéket veszik fel), és többnyire lokális, nem konstans intenzitású források.

Mindezek ellenére mégis használunk kisegítő fényeket, s ez azzal magyarázható, hogy használatukban és elhelyezésükben egészen más szempontok játszanak szerepet, mint az előző két típusnál. A fények eme harmadik csoportjának tipikus példája a gyertyaláng. A valóságban sem a vakító erejű fénye miatt gyújtjuk meg a gyertyát, hanem a megfelelő hangulat megteremtése végett. Tehát általában hangulat- és egyensúly- teremtési, illetve esztétikai célból használjuk ezeket.

A főfényhez hasonlóan a gyakorlat kisegítő világításokon belül is négy fő csoportot különböztet meg, de számunkra csak az első három bír jelentőséggel, azért most ezeket tekintjük át:



1. DÍSZÍTŐFÉNY

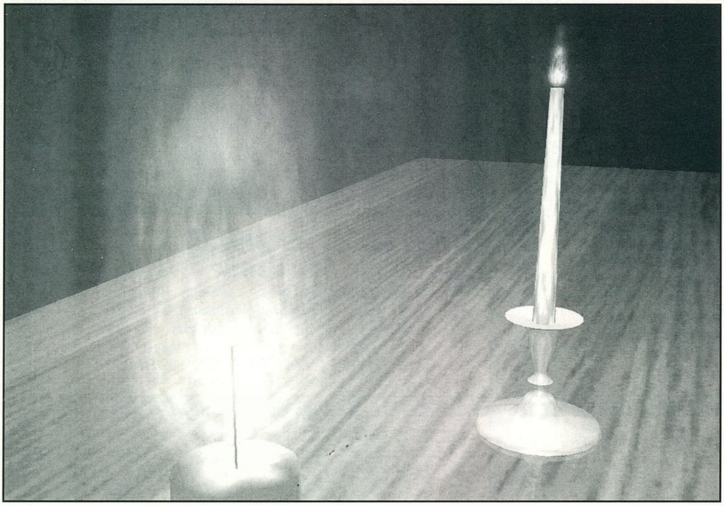
A részletek feltűnően díszített kiemelésére használjuk. A főfény + derítés párossal a kisebb, de fontos részletekre nem mindig tudjuk felhívni a figyelmet, pedig általában az ilyen apróságoktól kel életre a kép. Arról nem is beszélve, hogy milyen kellemetlen érzés, amikor azt tapasztaljuk, hogy többórás modellezésbe és renderingbe ölt időnk észrevétlen maradt, pedig mindez csak egy jól elhelyezett (és irányított) fényforráson - vagyis annak hiányán múlt. Ha a kiemelendő részletek többnyire felületi mintázatok (Bump Map), akkor a fényt úgy kell elhelyezni, hogy lehetőleg kis szögben (súrolófény) érje a tárgyat. A fény kamerához viszonyított helyzetét szabadabban kezelhetjük, hiszen mindegy, hogy a világítást a kamera mögött vagy azzal szemben helyezzük el, mert a sötét és világos részek sűrű ismétlődése megrajzolja a felületi mintázatot. (Érdemes eljátszani a No Diffuse és a No Specular kapcsolókkal.) Bár raytracing során nem a leggyakoribb téma az emberi haj modellezése, de ezen ritka esetekben is hasznos lehet, ha rááldozunk a hajkoronára egy külön fényforrást. (A sampon-reklámokban sem (csak) a csodaszernek köszönhetően csillog oly' szépen a modellek haja.)

2. ÉLFÉNY

Erősen irányított fény, amely a körvonalakat hivatott kihangsúlyozni. Használatával a témát leválaszthatjuk a háttérről, de kiemelhetjük a még közelebb elhelyezkedő tárgyak éleit is. Ha a kép (két) szélén álló fa, illetve fák ágai a kép közepe felé hajlanak, akkor egy hátulról történő megvilágítással vékony világos vonalat rajzolhatunk a fatörzsre és a középre ívelő ágakra, s ezáltal a figyelmet középre irányíthatjuk.

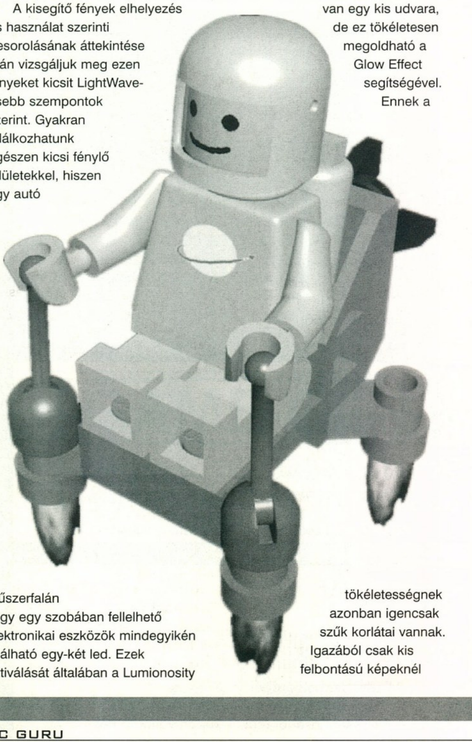
3. HÁTTÉRVILÁGÍTÁS

Az előzőekhez hasonlóan háttérvilágítást is a téma kiemelése miatt alkalmazunk. Míg a díszítő- és élfény használatára a téma érdekesebbé és változatosabbá tétele „kényszerít“ rá bennünket, addig a háttérvilágítást a nyugodt, árnyékmentes hátterek létrehozása miatt alkalmazzuk. Ez természetesen nem jelenti az árnyékok teljes és mindenkori leradírozását, hiszen a teljesen homogén hátterek általában unalmasak is, de az árnyékok kontrasztjának csökkentésével elkerülhetjük, hogy egy előtérben álló tárgy takarásával durván levágja egy árnyék végét, s a figyelmet hátrébb - az immár nyugtalanná vált háttérre - terelje. Általában árnyékmentes szórt fényt (nem irányított) használunk háttérvilágításként. Kivételek persze ez alól is akadnak, pl.: ha egy szobában csak az ablakkal szemközti falat - és közvetlen környezetét - ábrázoljuk, miközben kint szakad az eső, akkor az ablaküvegen legördülő vízcseppek



által megváltoztatott fényviszonyokat legegyszerűbben úgy szimulálhatjuk, hogy a vízcsepptextúrát egy spotlámpa segítségével rávetítjük a falra. Valamivel egyszerűbb mint az egész szoba felépítése, s a számoltatás is lényegesen kevesebb időt vesz igénybe.

A kisegítő fények elhelyezés és használat szerinti besorolásának áttekintése után vizsgáljuk meg ezen fényeket kicsit LightWave-esebb szempontok szerint. Gyakran találkozhatunk egészen kicsi fénylő felületekkel, hiszen egy autó

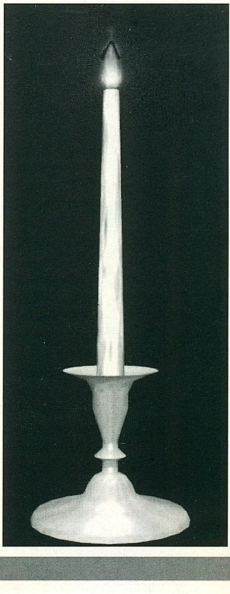


műszerfalán vagy egy szobában fellelhető elektronikai eszközök mindegyikén található egy-két led. Ezek aktiválását általában a Lumionosity 100%-ra állításával szoktuk megoldani. Az esetek többségében nyugodt szívvel lehetünk ennyire „igénytelenek", mert ezek a berendezések többnyire nappal - vagy legalábbis világosban - használatosak. Viszont még ezeknek a lokális fényeknek is van egy kis udvara, de ez tökéletesen megoldható a Glow Effect segítségével. Ennek a tökéletességnek azonban igencsak szűk korlátai vannak. Igazából csak kis felbontású képeknél használhatjuk. Hogy mit tekintünk kis felbontásnak, azt mindig a számoltatásra használt processzor sebessége és az izzó felületek mérete határozza meg, de 1024x768-nál nagyobb képnél mindenképpen érdemes beszerezni valamilyen türelemjátékot, és a sebesség még csak a kisebb probléma. Mivel az effekt hatósugarát pixelben kell meghatározni, ezért a pontos beállításhoz kénytelenek vagyunk többször leszámoltatni a képet teljes méretben, mert egy feleakkora preview nagyon csalóka tud lenni. Animáció készítésénél, ha a Field Rendering-et bekapcsoljuk, további nehézségeink támadhatnak, tehát úgy tűnik, időnként a jó öreg Lens Flare a legjobb megoldás. Így kénytelenek leszünk elhelyezni egy fényforrást a világító felület alá. Az természetes, hogy a fény színének és erejének beállítása után bekapcsoljuk az Intensity Falloff-ot, és az ehhez tartozó input mezőbe (Maximum Range) 0.01-0.09-et, vagyis néhány centimétert írunk. És ezzel el is követtünk egy szép kis hibát. Első látásra valóban csak egy-két centiméternyi távolságra tud elvilágítani egy led, de ezt valójában csak sötétben tudjuk „pontosan megbecsülni". Néhány évvel ezelőtt engem is meglepett, amikor egy éjszakai számoltatás során a gép mellett, az asztalon fekvő winchester ledje időnként zöldre festette a plafont. Ez közel két métert jelent, s a zöld fényfolt jól látható volt, ami azt jelenti, hogy a Maximum Range-nél megadhatjuk ennek a távolságnak a kétszeresét. Ezt a felszorzó elvet minden csökkenő intenzitású fénynél követhetjük, mert a hatósugarat jelző kör azt mutatja, hogy meddig tart a fény ereje, s ez nem feltétlenül egyezik meg azzal amit látunk, vagy amit látni szeretnénk, mert a fényforrástól távolodva általában csökken a beesési szög.

Ha már így elkalandoztam a kisegítő fényektől az intenzitás-csökkenésig, akkor a szórt fényre is leírok egy ledhez hasonló példát. A szobámmal szemközti házsor tetejére tavasszal felszereltek egy reklámtáblát, melynek esténként megvilágítják az alját. Ha a hirdetés fekete betűitől eltekintünk, akkor kijelenthetjük, hogy egy több négyzetméteres falat világítanak meg éjszakáról éjszakára. Ez a kb. 20° fokra és 500 méterre lévő reklámreflektor annyi fényt szór, hogy az időnként modellektől hemzsegő szobámban is teljes biztonságban mozoghatok éjszaka.

Az eddigieket összegezve elmondhatjuk, hogy a kisegítő fényekkel kiemelhetünk bizonyos részeket a képen, árnyékokat festhetünk az unalmas részekre, nyugalmat vihetünk a kompozícióba az árnyékok enyhítésével, és növelhetjük tárgyaink anyagszerűségét. Ez utóbbi csak akkor nyer értelmet, ha a tárgyaink megfelelően „bump-oltak", de ez már egészen más témakör, aminek érdemes lesz egy újabb oldalpárt szentelni...

GABRIEL



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket január 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

DEATHMATCH

DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban

– CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
– 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL
MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Gravis PnP hangkártya 9.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

---

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

– Minden alkatrész árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER — Genoa

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros 136-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Deathmatch

EGY ÚJ JÁTÉKKLUB BEMUTATKOZIK

Új játékklub nyílt december elején a belvárosban. A Rákóczi útról nyíló ház udvarában könnyen megtalálható a DeathMatch játékklub. Az első benyomások igen pozitívak. Az üzlet fő profilja - a hálózatos játéklehetőség - mellett CD-s játékprogramokat is vásárolhatunk az üzletben. A kínálat „mellbevágó", aki egy kicsit is otthon van a PC-s játékok terén, az láthatja: szinte minden újdonságból akad egy-két példány a polcokon. Van más „mellbevágó" dolog is, de ennek felfedezését a kedves olvasóra bízzuk.

Az emeletre vezető keskeny lépcsőn megközelíthetjük a „lényegesebb" területet, az üzlet galériájából kialakított részt, ahol a gépek vannak. A DeathMatch egyike a legjobban felszerelt kluboknak. A hírek igazak, az emeletre feltévedőt 8 db 3Dfx-es kártyával megtuningolt MMX-es PC várja. Ezek a gépek a mai játékokhoz mérten lettek megválasztva, hiszen a csúcs játékok (sajnos) csúcs gépeket igényelnek. A DeathMatch üzemeltetői jól tudják, hogy relatíve kevés ember engedheti meg magának azt a luxust, hogy ilyen felszereltségű számítógépet tartson otthon kizárólag játék céljából. Itt viszont adott a lehetőség: bárki a magáénak tudhat - ha csak egy pár röpke órára is - egy csúcskategóriás gépet, és kedvére játszhat egy csomó játékkal. A legjobb persze az, hogy míg haveri körben is elég nehéz összeszedni legalább 4 jobb gépet, addig itt kapásból nyolcat használhatunk összekötve. Ez ám a móka. Egy nyolcas Quake partinál nincs is jobb dolog a világon (de legalábbis majdnem).

A klub egyébként igen stílszerűen van dekorálva, a falakon a jól ismert játékokból kiemelt jelenetek, szereplők figurái láthatóak. A hangulatot a teremben leledző félhomály tovább emeli.

Mindenki figyelmébe szeretném ajánlani a szemközti oldalon található BÓN-t, ami **1 teljes óra** játékra jogosítja a felhasználóját. Ennyit megér a dolog. Ja! És ha valaki meg akarna mérkőzni valamely GURU rezidens Quake-rrel, akkor ott a helye (ugyanis mi is ott

Quake-lünk). A lejobb Quake-sünk Kekhalal (Kékhalál) nick-re kereszteli figuráját, és átlagban dupla frag-et ver mindenkire (ha nem triplát). A billentyűzet mögött ismerős arc - Csongy (CtS) vigyorog. Szóval van még mit gyakorolnunk.

A klubban lesznek versenyek is, például NŐI Quake-bajnokság (hajrá Kinga!), stb. Havonta minden eseményről értesíteni és tájékoztatni fogunk Titeket. Nem fogtok lemaradni semmiről sem.

(sak)

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

3Dfx PC KLUB

Számítógépes klub nyílt Újpalotán a Zsókavár u. 46-ban.

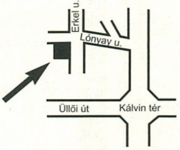
Játszottál már P200MMX procikkal, 3Dfx Voodoo kártyákkal szerelt multimédiás gépeken hálózatban?
Ha nem, most kipróbálhatod tudásodat a legújabb 3Dfx-re írt játékokkal!!!
Gép bérleti díj: 300,- Ft/óra
Sony Playstation: 250,- Ft/óra
Emellett még komplett számítógépek (rendelésre) és kellékek is kaphatók (majdnem) nagyker áron!
CD írás megvárható, 1.100,- Ft alapanyaggal együtt!
Nyitvatartás: kedd-péntek: 13-19 óráig
szombat-vasárnap: 10-19 óráig

Gépfoglalás, információ a 418-6082 telefonszámon.

PC GAME CLUB

Bp. IX. Lónyay u. 16. / Erkel u. sarok
BüroCenter ☎: 216-2660/30 (30-as iroda)

CD írás
- CD-ROM
- zenei CD
- winchesterről garanciával!



CD klub
- klubtagsági
- CD kipróbálás
- kedvezmények
- akciók

A hirdetés felmutatójának 20% kedvezmény!!!

CD ÍRÁS 1.100 Ft
Minőségi alapanyagra, azonnal is
- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás
- Amiga adathordozókról is
Az Árpád hídnál, (Honvéd kórháznál)
Tel.: 1-407-692,06-30-701-651
Bp. XIII. Gidófalvy u. 35. fsz. 2.

Quakefény

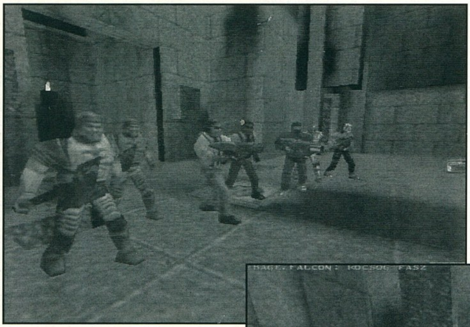
0.99 BÉTA

motto: *„A Fragmachine is aluszik, szendereg a fraggolás, álmában discharge-ol picit, gibbedjél szépen kis Balázs!“*

/Hardy/

Na jó félretéve a gyenge poénokat térjünk rögtön a lényegre. Már annyi Quake verseny volt a világban, az államokban majdnem minden hónapban van egy /már a csapból is meg a colás üvegből is az folyik / , hogy ideje volt egy nagyobb pukkanást szervezni, nem maradhat kicsiny országunk egy ilyen jelentős számítás-technika rendezvény nélkül.:)

Ennek fényében kezdtük a verseny szervezését. A verseny a III. kerületi művelődési házban lesz, pont a mekdönci mögött a Vörösvári



úton.

Az időpont január 30-február 1, pont péntek-szombat-vasárnap, az időponttal gondoltunk mindenkire, az éppen a pótvizsgáit le tévő egyetemistákra és a meghúzott gimisekre is.

Mivel az egész ház a rendelkezésünkre fog állni, remélem minél többen eljönnek hogy legalább a kivetítőkön nyomon kövesség az eseményeket és a jobb mérkőzéseket. A házban csak az alsó színház terem részen kb. 2-300-an vígan elférnek és akkor még nem számoltam a felső két karzatot és a két oldalsó termet ahol a szponzorok fogják bemutatni 1-2 érdekességüket.

Természetesen a kivetítőkön nemcsak elő meccsek hanem esetleg érdekesebb demók döntőkről, trükkökről stb...

A verseny nemcsak a dicsőségért zajlik (persze azért is) ezért a komoly díjakat helyezünk kilátásba az ott helyezetteknek és a győzteseknek is, hardware és szoftver díjak, internet- és újság előfizetések találnak majd gazdára.

Szóval szeretnénk hogy a verseny színvonalasabb legyen!

A nemzetközi hagyományokat követve a kategóriák a következők lesznek:

- **ffa**, azaz malaciga ha valakinek így érthetőbb, vagy ha jobban tetszik mindenki mindenki ellen
- **f2f**, azaz egy egy elleni mérkőzés, ez a klasszikus nemzetközi
- **teamplay**, jó kis csapatjáték egy másik team ellen

Ha az időnk még engedi mert netán kevesebben leszünk mint 300 nevezett játé-kos akkor lesz rocket arena és esetleg CTF is.

Rocket arena: 200 pajzs 100 hp és az összes fegyver maxra feltöltve, és nyomás az arénába egy kis 1 vs 1-re, egyenlő esélyek, ki a jobb?

CTF: capture the flag, mint a számháborúban az ellenség zászlójának a bázisra való eljuttatása, csak itt vannak az eredeti quake-től eltérő fegyverek is.

A játék kb. 40 db gépen fog zajlani, de ha valaki hozza a gépét nem fogjuk kirakni az utcára, de arra kérünk mindenkit ne a helyszínen konfigurálja fel gépét, a hálózati protokolok közül a tcp/ip valamint a netbeui protokolokat mindenféleképpen rakja fel és ez természetesen feltételezi win95 osr2 meglétét. Ha nem hoztok gépet akkor a jelen lévő játékra bocsátott gépeken lehet versenyezni, de ez úton üzenem mindenkinek hogy hozza magával config.cfg-jét meg egerét, esetleg a billentyűzetét is. A játék quake world serveren lesz ring modullal, win 95 alatt természetesen és minden egyes gépben vagy 3dfx voodoo vagy riva 128 lesz, tehát aki akar játszhat az opengl quake-kel vagy sima winquake-kel is, így elkerülhetjük azokat a kifogásokat hogy „én jobban szeretem a 320x200-ban qwcl-t mint a glqwcl-t mert az szaggat egy kicsit ”.

Ja és még valami, ez lan party nincs hpb és lpb különbség, egyenlőek a feltételek, lehet hogy aki lpb-s volt a neten az itt lanon nagyon gyenge teljesít-ményt fog nyújtani, tehát hajrá minenkinek lehet esélye.

LPB: Low ping bastard : alacsony pingű .... inkább nem fordítanám le

HPB: High ping bastard : magas pingű .... ezt a részét sem fordítanám le.

A versenyen azok a résztvevők akik a legjobb helyezéseket elérték, automatiku-san kvalifikálták magukat nagyobb nemzetközi versenyekre is!

A következőt remélhetőleg már a Quake 2-vel fogjuk gyűrni.

A cikk elkövetője JamesB aki súlyosbította Gale további cinkostársak Tyson és B. Zsolt, a levelet szembesítésnél azonosította Angelday.

NEVEZÉSI FELTÉTELEK

Nevezhet mindenki akinek van kedve játszani, és a nevezés lapját január 20-ig eljuttatja hozzánk. Nevezni az Atlantisz Computer üzletében személyesen, a PC Guru-ban megjelent nevezési lapon és QUAKE..HU web lapján lehet. http://quake.pganet.com/.

A nevezési díjat a verseny helyszínén kell fizetni, melynek összege 999,- Ft.

A lapot kérjük értelemszerűen kitölteni.

Ha többen akartok nevezni, és nincs több újság vagy nincs web hozzáférésetek, akkor fénymásolatot is elfogadunk kitöltve, nemcsak az eredeti nevezési lapot, és azt küldjétek a megfelelő helyre, vagy juttassátok el személyesen.

Név, Keresztnév:			Város:
Becenév:			Kerület:
Kategóriák:	ffa /malaciga/ f2f /1 vs 1/ teamplay	❑ ❑ ❑	Csapatnév:

INFO

A RÉSZLETES VERSENYSZABÁLYOKAT AZ INTERNETEN:
WWW.QUAKE.PGANET.COM
INTERJ.DATANET.HU/THE_DOOMINATOR/QV/

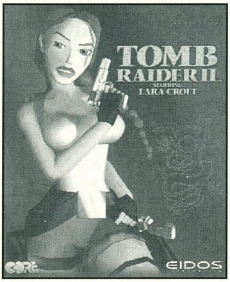
Karácsonyi újdonságok

A CD GALAXIS-BAN

Év vége van, és mint mindig, karácsonyra igazán elkényeztetik a kiadók a játékkedvelőket. Számtalan újdonság jelenik meg ilyenkor, melyeket az újonnan nyílt budai PC-s játékcentrumban, a CD Galaxisban kedvezményes áron vásárolhatnak meg az érdeklődők.

Tomb Raider 2

A folytatásban Lara Croft még szebb, mint az első részben, és a számtalan meglepetést, újítást tartalmazó pályák igazán kellemes kihívást jelentenek.



Quake 2

Még félelmetesebb ellenfelekkel kell szembenéznünk az új, felfejlesztett, speciális effekteket is tartalmazó szinteken. Az eddigi képek alapján félelmetesen szép lesz...

Panzer General 2

1997 egyik sikerprogramja, hatalmas fejlődésen ment keresztül az első rész óta. A második világháborút játszhatjuk végig, a keleti és a nyugati fronton, Észak Afrikában, sőt még az USA-ban is. Ennél már csak a multiplayer támogatás a fantasztikusabb benne.

Diablo Hellfire

A Diablóból több mint 1 millió darabot adtak el világszerte, így, bár a Blizzard nem akarta, mégis kénytelenek voltak kihozni egy hivatalos küldetés lemezt hozzá. És ha már csinálják, akkor a tökéletességre törekednek: 8 új pálya, tengernyi új szörny, varázslatok, tárgyak, és egy új karakterosztály (a Monk -szerzetes) van benne.

FIFA 98, NBA 98, NHL 98:

Az Electronic Arts-nak úgy látszik, hogy jó szokásává válik, hogy minden év végén megjelenteti sportjátékainak legfrissebb

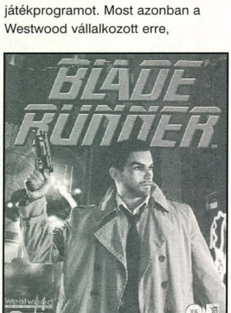
változatát. Ilyenkor mindig azt hinné az ember, hogy az előző verziót már nem lehet felülmúlni, de mégis sikerül nekik. Idén a legnagyobb újdonság a 3Dfx támogatás és a kidolgozottabb játékmenet, úgyhogy minden eddiginél élethűbb játékokkal játszhatnak a hoki, kosár és foci rajongók.

Wing Commander 5 (Prophecy)

A Killrathik behódolása után úgy tűnt, hogy végre béke lesz a Galaxisban, amikor egy új faj felfedezéséről érkeztek jelentések. Ebből már kitalálhatjuk, hogy újra háború lesz... A program 3Dfx-et támogat, így hihetetlenül szép. Annak is ajánlható, akinek az előző részek kevésbé tetszett, mivel teljesen új engine-t kapott.

Blade Runner

A sci-fi filmek egyik klasszikusából, a Szárnyas Fejvadászból még nem csináltak játékprogramot. Most azonban a Westwood vállalkozott erre,



kalandprogramot készítenek belőle, és az eredmény megdöbbentő: a grafika majdnem olyan, mint a filmben... A karácsonyi időszak egyik legnagyobb durranása.

F22 Raptor és F22 Air Dominance Fighter

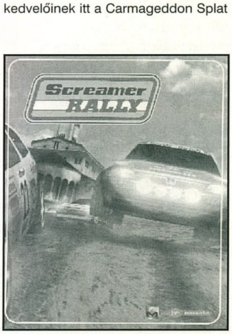
A szimulátor-rajongók most két profi harci vadászrepülő program között választhatnak, a Novalogic/Electronic Arts gondozásában a tavalyi F22 Lightning II sikerén felbuzdulva idénre új változattal jelentkeztek, a DID pedig a nagysikerű EF 2000 nyomdokain haladva készítette el legújabb szimulátorát. Mindkét új program borzasztóan jó grafikájával és hihetetlenül remek hangulatával emelkedik ki a szimulátorok közül.

Myst 2 (Riven)

A világ talán legnagyobb példányszámban eladott játékprogramja a Myst, sok milliót nyomtak belőle. Most jelent meg a folytatás, 5 CD-n, embertelenül szép grafikával, kiváló hangokkal és játszhatósággal. A kalandprogramokat kedvelők falra fognak mászni a gyönyörűségtől.

Autós játékok egész sora

Hosszú évek után végre az Accolade és az EA jóvoltából újabb Test Drive játék jelent meg, a Test Drive 4, amely 3Dfx kártya támogatása révén rendkívül szép grafikájú, nagyon hangulatos játék lett. Az EA kihozta a Need For Speed 2 Special Editiont, amely a népszerű játék 3Dfx-es átirata, hihetetlenül klasszul megcsinálva. A Screamer 2 kedvelők is 3Dfx-es változatot élvezhetnek végre, a Screamer Rally igen jóra sikerült. A brutálisabb stílus kedvelőinek itt a Carmageddon Splat



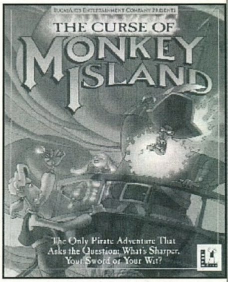
Pack, azaz a küldetés CD, tele új pályákkal és kocsikkal.

Starcraft

A Warcraft játékok kedvelői is örülhetnek, a Blizzard kihozza a Warcraftok űrbeli változatát. A sok C&C klón után jól fog jönni egy kis változatosság. Tekintve, hogy eddig még rossz játékot nem csináltak, ez is nagy sikernek igérkezik.

Monkey Island 3

A kalandprogramok kedvelői között a LucasArts név fogalom:



most, hosszú várakozás után itt a rajzfilmszerű grafikájáról és fergeteges humoráról híres Curse Of Monkey Island, amely külön kategóriát képvisel a kalandjátékok között, csak ajánlani tudjuk.

Nemcsak újdonságokat kínál az idei karácsony a CD Galaxisban, hanem számos idei sikerprogram kapható féláron nálunk, mint a 7th Legion, Dungeon Keeper, Imperium Galactica, Larry 7, Phantasmagoria 2 vagy a Tomb Raider.

A játékprogramokon kívül nyelv- és egyéb oktató, ismeretterjesztő programokkal, video CD-kel és VHS videofilmekkel, valamint Sony Playstation (PSX) újdonságokkal is várunk mindenkit a Móricz Zsigmond Körtérnél, a Bartók mozi mellett, ahol - nyitási akcióként - az év végéig mindenki akciós árakon vásárolhat.

INFO

CD GALAXIS KFT.
1114 BUDAPEST,
VÁSÁRHELYI PÁL U. 8.
TELEFON: 361-4061
INTERNET:
WWW.VEGAONLINE.COM

Emulátorok

Konzolosoknak áll a világ?

Hírek és érdekességek az új, 1997-es konzol emulátorokról

Erre az évre nyugodtan kijelenthetem, hogy az emulátorok talán egyik legnagyobb sikeréve volt. Ezt arra alapozom, hogy ez évben soha nem látott mennyiségben láttak napvilágot a legkülönfélébb gépek emulátorai. Köztük sok olyan gép emulációja is amit annak idején, a jótékony szocialista gazdálkodás miatt még csak hírből sem ismerhettünk. Az idén először debütált emulátor közül a pálmát minden bizonnyal, a legkülönfélébb konzolgépek emulációk viszik el. A dolog onnan (is) ered, hogy „odakint“ tömegesen selejtezték ki a régebbi 1970-80-as évekbeli játék „kasznikat“. Az így kidobált „coinos“ masinériák ROM-jait pedig a lelkes gyűjtők mintegy „leszívták“, és erre alapozva írták meg az adott ún. Arcade gépek emulátorait.

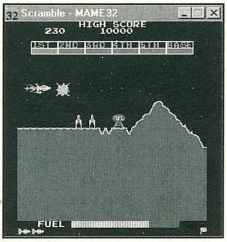
Arcade Rulez!!!

Ezeknek az őskori gépeknek lelke általában Zilog Z80 CPU illetve 6502 CPU volt. Hangjukért pedig az akkortájt menőnek számító AY-3-8910 IC felelt, grafikájuk karakteres volt és rendelkeztek sprite kezeléssel is, bezony ám. Az Arcade gépek

emulátorai nagyon széles palettán mozognak. Én kb. 20-25 féle emulátort szedtem össze hirtelenjében pl. Black Tiger, Cinematronics, Atari Asteroids, Ikari Warriors, Gauntlet, Naughty Boy, Pitfall II, System 16, Space Invaders, Phoenix (ebből van Java verzió is) stb.

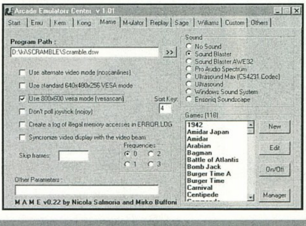
M.A.M.E. (a menő)

Az arcade emulátoroknak két csoportja létezik, egyik az amelyik csak 1-1 játék (gép) emulálására, futtatására képes. A másik csoportba tartozó emulátorok pedig a Multi, azaz több funkciós programok. Ezek sokféle játék-játékgép programjait is képesek futatni. Utóbbi csoportba

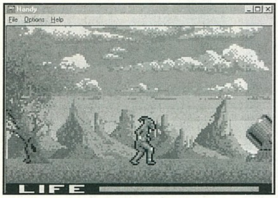


tartozik a M.A.M.E. azaz a Multiple Arcade Machine Emulátor (Nicola Salmoria & MAME Team), ez a legnépszerűbb mind közül. Képes futtatni a Z80/6502 kódokat, többnyire hanggal együtt, ez kb. 50-60 vagy talán még ennél is több játékot jelent. A M.A.M.E. elérhető Mac, Amiga, Solaris, Risc, Unix stb. rendszerekhez is. PC-n természetesen létezik Win95 verziója is bár azt már mondani se kéne, hogy a Dos verzió egy csöppet gyorsabb. A M.A.M.E. népszerűségét az is mutatja, hogy egy tucat az emulátorhoz tartozó apró, de igen sok kényelmi funkciót tartalmazó felhasználói programot írtak. Az emulátor jelenlegi verzió száma a v0,32.

LYNX



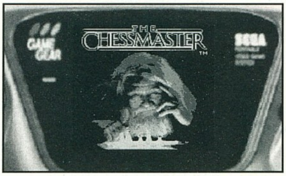
Az Atari Lynx a GameBoy egyik vetélytársaként indult el világhódító útjára, és aki nem ismerné egy színes LCD-s kézi kütyü volt, kellemes hanggal 64K RAM-mal és 256K ROM kazikkal megáldva. A Lynx emulátora ez év elején látott napvilágot és sokkal nagyobb sikert aratott mint maga a gép a megjelenésekor. Viszonylag jól működő verziója eddig csak Win95-re létezik, neve pedig Handy. (Dos verzió MetaLynx) Még annyit érdemes megemlíteni, hogy a Handy kép és sprite kezelése egy



picit „bugos“ és sebessége P166-on már eléri az eredeti 65SC02-es CPU sebességét.

GameGear

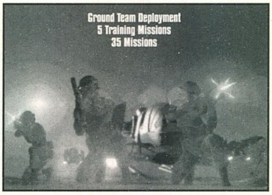
A másik színes, LCD-s Ataris „marok“ konzol a GameGear volt. Természetesen ez sem kerülte el a



sorsát, már ami az emulátorát illeti. Nem volt nehéz dolguk a fejlesztőknek, mert a gépben rejtőzködő Z80-as emulálása már rég megoldott és a video kontroller (TMS9918/9928) emulálását is elkészítették már pl. MSX, Coleco, TI99/4 emulátorok. Az emulátor neve Portable SEGA MasterSystem/GameGear Emulator, és nagyon klassz dolgokra képes. Mindamellett, hogy igen gyors, még a hangchip emulációja is nagyon jó.

PSX (és a nyitott szájú PC-sek)

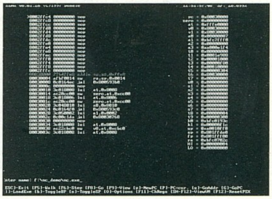
A másik reményekre jogosító



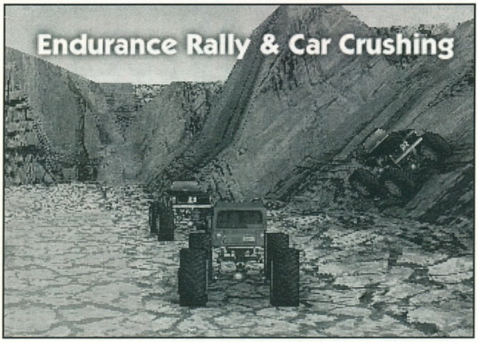
emulátor a PSX, PSE emu. Érdekes, hogy amikor valakinek ezt meg említem egyből fennakad a szeme. No és persze az a legérdekesebb, hogy „fanatikusabb“ PC-sek egyből egy métert nőnek..... A PSE emulátor lengyel fejlesztésű és ez év nyarán jelent meg az első v0.01 rev. 0-ás verziója. Azóta eltelt hat hónapban szinte hetente publikálták a lengyel srácok az újabb verziókat, és ma (1997. dec. 01.) az utolsó verziója a rev. v0.01.30.

Mire jó a PSX emulátor?

Tulajdonképpen semmire. Ezt bátran kijelenthetem mert tényleg nem jó semmire, de talán egyszer ki tudja. Gondolom most mindenki azt kérdezi (rossz PC-s szokás), milyen gép kell hozzá? Erre én azt szoktam felelni, hogy MS-Dos, és a mellé való 486-os 8MByte RAM-mal. Komolyra fordítva tényleg nem kell egy csúcsgép hozzá, mert amúgy sem jutunk el a játékig. Jó, jó, azért van egy-kettő amivel már majdnem lehet játszani, de a



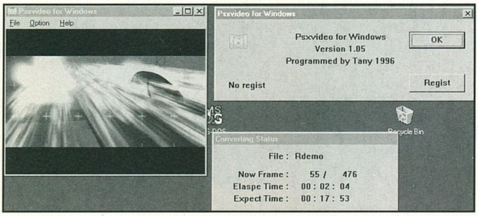
tapasztalatok azt mutatják, hogy mit neki P100, P230 szinte ugyanolyan lassú. Hogy el ne feledjem, a ma agyon ajnározott 3DFx kártyákat nem! támogatja no és hangja sincs. A PSE emulátorban azaz érdekes,



hogy szinte mindegyik játék a boot vagy a loading esetleg a játék képig simán eljut, de onnan egy tapodtat se tovább. Az itt mellékelt képeket egytől egyig a PSE-ből szedtem ki!!! Még valami, a játékokat PSX CD-kről futattam amiket amúgy se szeret a PC-CD drive, de a PSE-nek semmi problémája nem volt ezekkel a fekete korongokkal. A másik érdekes dolog, hogy a PSX animokat nem képes lejátszani, pedig ehhez aztán nem kell semmiféle szuper R3000 (PSX CPU) emuláció.

PSX moviplayer

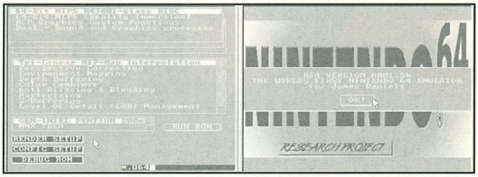
Gondolom mindenki megcsodált már egy-egy fantasztikus PSX animációt, movit. Nos ez az élmény ezentúl ez nem csak a PSX tulajdonosoknak adatott meg. Mert létezik Win95-re egy 100%-os PSX movi (.mov, .str) lejátszó. Bár az a szó, hogy lejátszó nem igazán illik rá, mindenestre a szerzői így reklámozzák. Ez a program ugyanis nem lejátssza, hanem átkonvertálja a PSX animációkat (a kettő közt azért van egy kis különbség). A konvertálás történhet többféle formátumba (amik fel vannak installálva a Win95-re) pl. Mov, AVI stb. Több PSX movi-t átkonvertáltam AVI-ba és az eredmény lenyűgöző volt. Csúcsminőségű hang és kép, szóval egy igazi klassz AVI lett belőle és az sem mellékes, hogy eredeti PSX movi mérete helyett az AVI a felére, negyedére tömörítette össze. A program neve PSX video player. Szóval tisztelt PC tulajdonosok lehet a PSX-es barátoktól CD-ket kéregetni egy kis konvertálásra. (cdxa required)

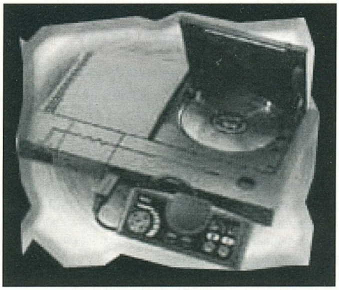


Nintendo 64

Még mindig konzol hír, hogy az utóbbi hónapok egyik emu. sztárja a Nintendo64 emulátor (híre) volt.

Eddig soha nem látott számban érkeztek levelek a kedvenc emulátoros newsgroup-omba. Az érdekessége az volt, hogy egyik ember dicsérte az emulátort, a másiknak pedig fogalma se volt miről is van szó. Természetesen a Nintendo64 emu. láz lassan lecsillapodott és kiderült az egész csak vaklárma volt. Vagy mégse? Tény, hogy működő Nintendo64 emulátorra nem akadtam. Az a 2-3 féle Nintendo 64 emulátornak titulált program amit megtaláltam, na jó vicc volt mondhatom. A legígéretesebbnek talán a N64 emulátor project elindulásának a híre ígérkezik, mi több, képek is voltak az emulátor setup menüjéből. (Bár ilyet Én is tudok rajzolni....)





PC-Engine (TurboGrafix 16)

Ebben az évben Én személy szerint a PC-Engine emulátort (Dos, Win95) szerettem meg a legjobban. Ez az egyedülálló gép 1987-ben jelent meg először Japánban, majd később pedig Európában (PAL verzió). Nevével szöges ellentétben semmi köze a PC-khez. Gyártója a NEC arra törekedett, hogy kiszorítsa a piac egy részéről a Sega és Nintendo gépeket (minő naivitás). Mint talán ebből is kiderült a gép egy totális játékgép volt, billentyűzet és más a hagyományos személyi számítógépekre jellemző csatlakozásokat nélkülözött. CPU Motorola 6820(7.16MHz) Gfx. 256x216 max. 512 szín, sprite kezelés 16x16, 32x64, 62 sprite max., hang 6! csatorna sztereo és beépített CD-ROM jellemzete Európában és Ázsiában PC-Engine néven, Amerikában TurboGrafix 16 néven forgalmazták és elég sikeres konstrukció volt, sokféle kiépítésben forgalmazták. A géphez csak CD-s játékokat lehetett vásárolni, 1 CD-n 20-50 játék volt. A PC-Engime emulátora igen könnyen kezelhető, a sebessége, a képe és a hangja egyszerűen csúcsminőségű. Ha valakinek megmutatom el van ragadtatva tőle. Persze az is igaz, hogy a gépre túlnyomórészt csak akció, platform és shootem-up játékokat írtak, de azok minőségileg még ma is megállják a helyüket.

Hello Word.c

Sajnos ez a két oldal igen hamar betelt, pedig alig írtam valamit és annyi minden van még amiről érdemes lenne írni. Például a gomba módra szaporodó Tamagotchi emulátorokról, az UAE (Amiga emulátor) híreiről, a már végre működő VirtualMAC v0.18 (Dos-Win95) Macintosh emulátorról. Hát majd legközelebb. Befejezésül szokás szerint arra szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy a fent említett emulátorokhoz tartozó ROM-ok és játékok túlnyomó többsége a mai napig copyright-os.

Angler (Konzolbubus)
Nemeti.ferenc@usa.net
www.geocities/siliconvalley/2310

Más

VÉLEMÉNYÜNK ERRŐL, ARRÓL

CONTACT

Jó pár évvel ezelőtt Lily megajándékozott egy könyvvel, melynek borítóján Az éden sárkányai cím szerepelt, s írójaként Carl Sagan neve volt feltüntetve. Lilyt ismerve minimum sárkányok, orkok, elfek és varázslók kétségbeesett csatájára számítottam valamilyen képzeletbeli tájon, ahol egy természetfeletti lény apró lábait szedve menekül az életét kioltani szándékozó tűzlabda elől, joggal feltételezve, hogy valaki ebben a pillanatban személyiségi jogainak megsértésére törekszik. Már éppen azon gondolkoztam, melyik lehet szobám azon szeglete, ahol a legtávolabb tarthatom magamtól e művet, amikor megpillantottam a könyv hátlapját, rajta egy szimpatikus úriemberrel, akit a világűrkutatás szakavatott személyeként tart számon a világ. Mint kiderült, Carl Sagan mindemellett lebilincselő, és mindenki számára érthető könyveket ír, jelen esetben az emberi intelligencia fejlődéséről.

Mindezt azért meséltem el, mert Carl Sagan tollából, Robert Zemeckis (Forrest Gump), rendezésében és Jodie Foster nagyszerű játékával elkészült a Contact című film.

Ellie Arroway (Jodie Foster) gyermekkora óta érdeklődik a csillagászat és a rádiózás iránt, hőn áhított célja bebizonyítani, hogy nem vagyunk egyedül a világegyetemben. Már szinte minden elveszettnek látszik, amikor sikerül rádiójeleket fognia amiről kiderül hogy nem más, mint Hitler 1936-os olimpiai beszéde, ami az első műholdon közvetített tévéadás volt. A további vizsgálatok során az üzenet mögött egy szállítóeszköz tervrajzának birtokába jutnak, amivel lehetőség nyílik egy intergalaktikus utazásra. A továbbiakban fordulatos és érdekes események szemtanúi lehetünk, ha beülünk erre a nem mindennapi mozira.

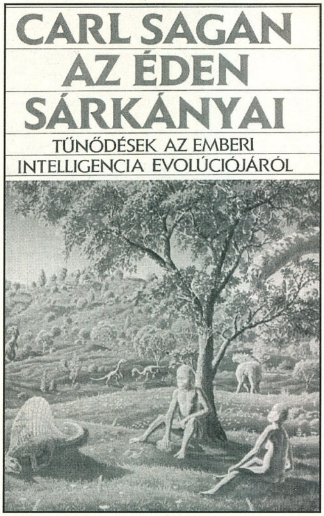
A film különleges élményt okoz mindenkinek, elgondolkodtat, tanít, a látványvilága az operatőrnek és a speciális effektusoknak köszönhetően lenyűgöz és sajnos akaratlanul emléket állít az írónak, aki már nem érhette meg a díszbemutatót, s egy pótolhatatlan űrt hagyva maga után, élete függönye visszavonhatatlanul összezárult.

Amiben biztos vagyok, ha látta volna a filmet, elégedett lett volna az eredménnyel. Ezt az élményt nem szabad kihagyni!

Sasa

Hozzászólásokat, véleményeket és általában minden, filmekről szóló levelet az alábbi E-mail címre küldjétek: movies@freemail.c3.hu

CARL SAGAN: AZ ÉDEN SÁRKÁNYAI



Ha már a Sasa elárulta, hogy nem csak sárkányok, orkok, elfek és varázslók kalandjai töltik ki kedvenc olvasmányaim java részét, hadd ajánljam nektek én is a szóban forgó könyvet. Az 1990-ben, az Európa Kiadó gondozásában megjelent mű tulajdonképpen tűnődés az emberi intelligencia evolúciójáról: mikor és hogyan alakult ki, miként működik és egyáltalán miben nyilvánul meg.

A humán beállítottságú emberek számára is élvezetes munka a már ismert szavaknak, fogalmaknak és tételeknek új értelmet és tartalmat ad. Belegondoltál-e abba például, hogy egy emberi kromoszóma információtartalma körülbelül ötszázmillió szónak felel meg, ami körülbelül kétmillió oldal, azaz négyezer kötetnyi információ? Most megteheted, mert Carl Sagan felhívja rá a figyelmedet.

Ez a kiemelkedő képességű ember nem véletlenül kapta meg többek között a Nasa-érmet, a nemzetközi asztronautikai díjat, az Amerikai Fizikusok Társaságának Szilárd Leó-díját.

Ezért a rendkívül olvasmányos, ugyanakkor tudományos értékű könyvéért pedig Pulitzer-díjat kapott. Mindezt egyébként én sem tudtam, amikor kezembe vettem ezt a könyvet, és Ti se ezért olvassátok el, hanem mert valóban jó.

Lily

L'ART POUR L'ART TÁRSULAT - WINNETOU

Most egy színházi előadásra szeretnénk elhívni titeket.

No nem kell valami komolyra gondolni, sőt!

Évek óta kedvenceim közé tartozik a L'art pour l'art Társulat, akik most ősszel egy új előadással rukkoltak elő, Winnetou címmel.

Újra találkozhatunk Pandacsöki Boborjánnal, Igazságos Izom Tiborral, a Besenyő családdal, de láthatjuk Dolák-Saly Róbertet fakírként (Yes! Yes! Yes!), Laár Andrást kagylóhéjban, s a trió harmadik tagját, Pethő Zsoltot mint virtuóz zsonglőrt. S a Winnetou helyzetképek! Nem szeretném lelőni az össze poént, még csak annyit, "hogy ezek a fiúk nagyon jó nők".

Tehát ha van egy kis időtök, menjetek el a Bábszínházba, ugyanis ott látható Winnetou, a hős indián.

Kriszta

ComputerBooks

ÚJ KÖNYVEI

KÉZIKÖNYV AZ ADATTÖMÖRÍTÉSHEZ ARJ, PKZIP & CO.

Az adattömörítés igen fontos szerepet tölt be a PC felhasználók körében. Olyan szinten mindennapos, evidens dologgá vált, hogy szinte már fel se tűnik, mikor adattömörítést használunk. Adattömörítéssel archiválandó adatainkat kisebbre tudjuk zsugorítani, mint az eredeti méretük, így sokkal gazdaságosabban tudjuk tárolni a merevlemezünkön, írt CD-nken, vagy akár floppy diszkeken. A tömörítéshez sokféle megoldást alkalmazhatunk, és sok féle lehetőséggel. Hogy számunkra melyik a megfelelő, az néha könnyen, néha nehezebben dönthető el. Az adattömörítés történelmét, különféle eljárásait ismerhetjük meg a könyvből. A szerző kitér a különféle tömörítő programok ismertetésére, azok kezelését, lehetőségeit is külön bemutatja. Külön fejezet foglalkozik az általános (archiváláskor használt) tömörítőkkel, a dinamikus (EXE, COM önkicsomagolós file-ok) tömörítőkkel, a röptömörítőkkel (Stacker, DoubleSpace) és egyéb segédprogramokkal. Az ismertetéskor az összes lehetséges paraméter, parancssori vezérlőjel felsorolásra kerül a teljes formai szintaxissal egyetemben. A tömörítőprogramok egyéb lehetőségeit is bemutatja a könyv. Ezek a lehetőségek pl. az adattitkosítás, hozzáférés-ellenőrzés, sérült állományok javítása, stb. Adott esetben egy alkalmazás (tömörítőprogram) régebbi és újabb verziójáról is külön említést tesz a szerző.

OBJEKTUM ORIENTÁLT PROGRAMOZÁS TURBO PASCAL NYELVEN 7.0

A könyv elsősorban olyan emberekhez szól, akik a Turbo Pascal nyelvet ismerik és alkalmazzák is. A könyv speciális témája az OOP, azaz az Objektum Orientált programozás. Az OOP lehetősége a Turbo Pascal 5.5-ös verziója óta használható, segítségével az adatokat, és az adatokat kezelő függvényeket, eljárásokat egységbe zárhatjuk, nem kell szétválasztani őket. Ezeket az egységeket nevezzük objektumoknak, az objektum adatait kezelő alprogramokat pedig metódusoknak. Az első fejezet az elvi részekkel foglalkozik, ahol megismerhetjük az alapokat, és sok kapcsolatos fogalmat is . Mi az objektum és mi a metódus, ezeknek milyen típusai, milyen jellemzői vannak, mi az öröklődés, stb. A következő fejezetekben adott problémákra kidolgozott mintafeladatok alapján ismerteti a lehetőségeket a szerző. Itt sokféle alkalmazást találhatunk. Számolási példákat, statisztikai és nyilvántató jellegű, valamint sokféle kódolási megoldásokat (morze jelek, római számok, stb.). Az utána következő részben a számítógép grafikai képességeit is kihasználó példákat találunk. Itt az alap grafikai elemektől (háromszög, kr, négyzet) a mandelbrot halmaz rajzoltatásáig szinte mindeféle alkalmazásra találunk példát.

A könyv mellé járó mágneslemezen egy közlekedési csomópont szimulációját feldolgozó példaprogram található.

OFFICE 97

A Microsoft kis és közepes irodai alkalmazásokat célzó programcsomagjának új kiadása sok változtatást hozott a 95-ös verzióhoz képest, akár a lehetőségeket, akár a grafikai megjelenést vesszük figyelembe. A könyv legelőször ismerteti az Office fogalmát, azaz mi is maga az Office programcsomag. Mit tartalmaz, milyen alkalmazások alkotják, ezeket hogyan lehet együtt és külön-külön használni. Miért jó, hogy mindez egyetlen csomagban van, és milyen egyéb extra szolgáltatásokkal bír.

Az ismertetések előtt információt kapunk a hardver és szoftverkövetelményekről, valamint a telepítéssel kapcsolatban is sok hasznos tanácsot olvashatunk.

Ezek után a könyv egyesével kitér az Office 97 programcsomag alkotórészeire, és azokat igen részletesen elemzi, ismerteti. Külön foglalkozik a Word, az Excel, és a PowerPoint alkalmazásokkal. Az Office 97 spec. részprogramjának, az Outlook-nak jelentős részt szenteltek a szerzők.

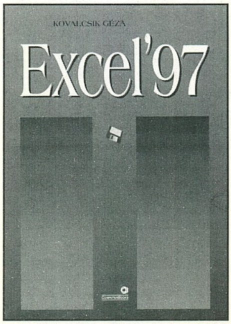
A könyv szerzői teljes képet adnak az Office 97-ről, és nem csak a 95-ös verziótól eltérő részeket ismertetik - bár ez érthető. Ezért - illetve pontosabban a könyv részletessége miatt - kezdőknek és az Office-t régebben használók számára is igen hasznos segítség. A részprogramok ismertetésénél az ott előforduló speciális fogalmak magyarázata szintén helyet kapott. A könyv végén példafeladatok és ezek megoldásai kaptak helyet. A könyv a magyar nyelvű verzióval foglalkozik.

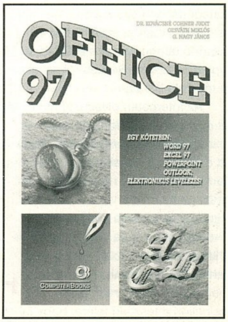
EXCEL 97

Bár az Excel 97 az Office 97 programcsomagban megtalálható, külön termékként is megvásárolható, és lehetőségeinek ismertetése külön megér egy teljes kiadványt. A könyv méretei tekintélyt parancsolóak, hiszen kb. 500 oldalnyi információt tartalmaz. Az Excel igen sokrétű táblázatkezelő programcsomag. A lehetőségei igen szerteágazóak. A legegyszerűbb otthoni nyilvántartó felhasználásoktól a legbonyolultabb vállalati statisztikai számításokig kitűnően használható. A könyv a legapróbb lehetőségekre is kitérve ismerteti meg az olvasót a program kezelésére, lehetőségeire és az adott feladathoz célszerű felhasználására.

A hagyományos táblázatkezelési felhasználások mellett az Excel 97 már nem csak erre használható, hanem a beépített szerkesztő segítségével WEB-lapokat is készíthetünk.

A könyvet az Office 97 mintájára szintén ajánlhatjuk kezdőknek és haladóknak egyaránt, mivel a fejezetek minden lehetséges felhasználásra külön kitérnek, legyen az nyomtatás, formázás, stb. Így az ismerkedési szintű kezdő és a profi felhasználó is talál magának hasznos információkat.





INFO

ComputerBooks
1126 Budapest,
Tartsay
Vilmos u. 12.
Tel.: 175-1564,
175-3591

Tuning

HURRÁ KARÁCSONY!

Sziasztok!

Valószínűleg mindenki várja már a karácsonyi gyomorrontást, a téli szünet lassan fogy, valamint remélem, vállaljátok majd a karácsonyra várt szép új számítógép berepülését is, a megfelelő számú Windows installálást is beleértve.

Ha már itt tartunk. Szeretnék egy szót szólni a sokak által szidott, de azért mindenki által használt Windows 95-ről, annál is inkább, mert itt kopogtat az utód, a Windows 98, vagy

Memphis, ahogy tetszik.

Divat a Windows-t szidni. Valóban voltak-vannak problémák, aki régi olvasója a Gurunak, az talaán emlékszik rá, hogy nálam jobban senki se utálta szerencsétlent. Azóta viszont eltelt jó egy év. Viszont az is igaz, hogy az Ablakok nélkül sok olyan dologból kimaradna az ember, ami ma már nélkülözhetetlen. Értem ez alatt az Internetet és még sok egyebet. Kénytelenek vagyunk együtt élni vele, mert jobb nincs. Most sokan felhördülnek, szinte hallom a fogcsikorgatást és élénk csuklás vesz rajtam erőt. Pedig így van. Használni muszáj, NT ide, Linux oda, OS2 meg amoda. Ezek mind szuper operációs rendszerek, valószínűleg. De ezzel is úgy van mindenki, mint a processzorokkal. Jó, jó, de azért az Intel... Szóval, egy szónak is száz a vége, leszűröm az eltelt egy év tapasztalatait, ami engem illet.

MEGFELELŐ HARDVERRE TELEPÍTVE, A WINDOWS 95 GOND NÉLKÜL MŰKÖDIK!!!

Sokat beszéltem már az alaplapokról, a processzorokról, a memóriáról. Így csak ismételni tudom magamat, ami szemét, az szemét, azon - ha bakot ugrasz is - akkor se fog hibamentesen futni semmi komoly program, főleg, ha használ 32 bites kódokat is. Tudomásul kell venni, hogy az újabb fejlesztésű proggyk sokkal hardverigényesebbek - és ez alatt nem a mennyiséget értem - mint a régiek. Nagyon sok e-mailt kapok, hogy segítsek, mert az X gyártó alaplapján, az Y gyártó procijával, Z típusú ramot használva - hogy finom legyek - taknya-nyála folyik össze bizonyos programoknak. Érdekes módon egy procicsere megoldja a gondot, nem ritkán egy pár jobb ram is orvosság lehet. Tudomásul kell venni, hogy a jobb alaplapok azért drágábbak, mert a gyártó cég kicsit odafigyel, és minden támogatott processzorral, minden operációs rendszer alatt leteszteli, mielőtt forgalomba kerül. Ezeket nem a dzsunka balra kategóriában kell keresni. Igaz, nem is olcsók. Viszont számíthatsz az állandó támogatásra, a BIOSZ upgarde-re, stb. Részemről ezzel ezt a témát le is zártam.

Az Interneten olvasható hírekkel is óvatosan kell bánni. Olvasom a minap az egyik hardver-siten, hogy itt a világ legjobb alaplapja, csoda, fantasztikus, ilyen nem volt és nem lesz, gyors mint a vihar....csak egy kis baja van, szinte semmiség. Pusztán annyi hiba van, hogy 75 és 83MHz-en nem stabil, szinte lehetetlen elindítani. Hogy az a nagyon szomorú vadmajom csináljon a tesztelő fejére, hogy lehet ilyen baromságokat leírni? Aki teheti, nézegesse a hardver-oldalakat, nagyon tanulságos dolgokat lehet leszűrni. Vegyük például az Asus TX-97 alaplapokat. Nézegetem a teszteket. 66MHz-en a tisztes középmezőny tagja, 75MHz-en már az első ötben van, 83MHz-en pedig az első háromban. Viszont kiderül, hogy az első helyezett csak a gyémántbevonatú, 24 karátos aranyból készült memóriával lett első, míg a szegény kicsi Asus egy teljesen kommersz rammal harmadik... Úgyhogy érdemes kicsit mélyebbre ásni, mert különben könnyen úgy járhatunk mint én jártam az AMD K6-ot beharangozó cikkemmel. Kaptam is érte eleget, joggal. Máshol olvasom, hogy az AMD K6 233-at sikerrel tuningolták 250MHz-re. Nem kispálya, mi? Azt hiszem, hogy itt nagyon komoly anyagi érdekeltségek foroghatnak fenn. De mi csak itt ülünk, a kicsi Magyarországon, és szájtátva olvassuk a legújabb híreket.

PENTIUM II

Most - számomra kellemetlen - újságról kell beszámolnom. Azért kellemetlen, mert sokak dicsekvésnek vehetik, pedig akik ismernek, tudják, hogy nem vagyok egy „villogós" típus.

Nos, arról van szó, hogy áttértem a Pentium II-re, és tapasztalataimat szeretném megosztani Veletek. Mert az van bőven. Jelenlegi konfigurációm egy Asus P2L97 Pentium II. AGP - Accelerated Graphic Port - alaplap, egy dobozos Pentium II. 266MHz, 512Kb külső cache-sel, természetesen 4.5x75=337MHz-en járatva, LG, azaz Gold Star SDRAM, Asus V-3000 AGP, mely kombinált 2D/3D,videokártya, NVidia Riva-128 chippel, rajta 4Mb SGRAM. Mielőtt továbbmennék, utalnék egy számítástechnikai cég nagy mellénnyel publikált hirdetésére, amelyik egy Pentium II-300 MHz számítógépet hirdet. Tisztelettel bejelentem, hogy náluk lehet, hogy az első... Ja, és kifogástalanul működik, ellentétben fentebb említett cég novemberi hírlevelével, mely szerint a procik 90 százaléka nem tuningolható, amelyik igen az elromlik, de ha nem romlik el, akkor is minek, stb. Lehet, hogy a dzsunka balra alaplapban tényleg nem jó, de tisztességes alaplapban tisztességesen működik a tuning. Mivel ez egy szabad ország engedtessék meg mindenkinek, hogy a gyártó által a processzorban bennehagyott lehetőséggel éljen, nem kell ide mindenféle süket duma. A tuning nem kötelező, de lehetséges. Csinálja az akinek kedve, ideje és lehetősége van rá, 166-os procit 166-on járatni mindenki tud, de 300MHz-en már nem egészen. A Tuning Olimpia győztese Antalóczy György, már 300 MHz-en járatja a 166-os MMX-ét....ennyit a tuning lehetetlen és felesleges voltáról. De vannak még egypáran rajta kívül is. Ne haragudjatok, hogy ezzel a lerágott csonttal ennyit foglalkozom, de úgy látszik mostanában valaki vagy valakik nagyon nem szeretik ezt a fajta sportot. Vajon miért? Aki tudja a választ kérem, ne kíméljen, írja meg.

TUNING STOP

A legújabb hírek szerint az Intel lépéseket tesz a tuning ellen. Ez nagyon rossz hír, ebben egyetérthetünk. Számomra ugyan érthetetlen ez a lépés, de bizonyára oka van. Mit jelent a hír? Talán emlékeztek még azokra a Pentium 133-asokra, amelyek csak a

kétszerezést ismerték. Most valami hasonló fog következni. Tisztázzuk először, hogyan készülnek a processzorok. Vegyük az MMX-et, miután a Classic gyártása december végével befejeződik. Van egy gyártósor, majd a procikat tokozzák, ellenőrzik, végül feliratozzák. Jegyezzük meg a sorrendet, mert fontos. Tehát tokozás, ellenőrzés, feliratozás. Ez lesz 166-os, ez 200-as, ez a kis kajlafülű pedig 233-as. Az órajel szorzóáramkörét utólag lehetetlen módosítani.

Na, ennek most vége. Az Intel a termelést olyan iszonyatos mértékben futtatta fel, annyival előbbre tart a vetélytársainál, hogy megengedheti magának azt, hogy tetszés szerint feliratozza és árulja a processzorait, azok képességeitől függetlenül. Beszéljünk arról, hogy miképpen lehet a procikat kiherélni. A dolog rendkívül egyszerű. Pusztán az kell hozzá, hogy az Intel azt mondja: nem érdekel mit tud a proci, ez csak 166-os MMX lehet. Ebben az esetben a gyártás során, de még a tokozás előtt a processzor szorzóáramkörének bizonyos egységeit nem huzalozzák a lábakhoz. Maximum 2.5-szerezni tud majd a szerencsétlen eunuch. Ezért verem a nyálam már az év eleje óta, hogy csak azokat az alaplapokat szabad megvenni, amelyek támogatják a 75, illetve a 83MHz-et is. Hogy miért, az most már könnyen belátható.

A tuning csak az órajel emelésével lehetséges. Mint az szépen látszik az újabb MMX 166-osoknál, az elérhető maximum a 210MHz. Bár ez keveseket érint - egyelőre - hasonló a helyzet a Pentium II. prociknál is. Itt a 233-asok vidáman mentek 266-on, egyesek 300-on is, a 266-osok pedig tuti 300-on, és mint a melléklet ábra mutatja, feljebb is... Eddig valamennyi processzorban engedélyezett volt a 4.5-szerezés is, mostantól ezeket is kiherélik.

A helyzet itt valamennyivel talán jobb, mert a szorzást nem a processzoron belüli, hanem azon a nagy műanyag tokon belül lévő áramkör vezérli. Ha valaki veszi majd a bátorságot és szétbuherálja a műanyag tokot, akkor valószínűleg rá lehet jönni a dolog nyitjára. No de ki meri???

Tuning szempontjából a többi processzort elfelejthetjük. A Cyrix MMX sorozat teljesítőképességének határán üzemel, a tuning akár halált is okozhat, volt rá példa.

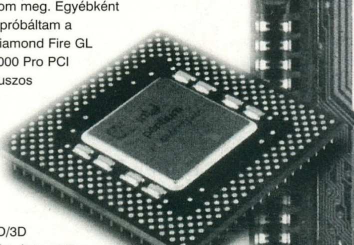
AMD K6

Ami az AMD K6-ot illeti, visszajöttek a régi szép idők. Már írtam a hamisításról egy korábbi számban. A K6-ot egy nyolcéves gyerek is könnyen hamisíthatja.

Miután az AMD nem veszi a fáradságot arra, hogy a proci tetején kívül máshova is tegyen azonosítójelet - nem mintha ez nagy akadály lenne - nekiültetnek egypár dolgoskezű embert, és a K6 166-ból szépen kiválogatják a jobbakat, ez a helyzet a 200-asokkal is. Egy kis higítóval szépen lemossák az eredeti feliratot, előkerül a megfelelő sablon, és kész is. Megfelelő darabszám esetén tisztes haszon várható. Reklamálni mehet az ember, mert a bótos megkérdezi: milyen procit teccett fizetni? 200-ast? Megy 200-on? Na akkor tessék elhaladni a .... a pontok helyére tetszés szerinti szöveg illeszthető be. És az egészben az a legszebb, hogy tulajdonképpen igaza is van. Merthogy a tuning nincs árban.

Ismét Win95

Nos, a pici kitérő után térjünk vissza az eredeti témához. Miért is kezdtem a Windows 95-tel? Elmondom. Talán eddigi írásaimból nem derült ki, de nem túlzottan rajongtam eddig a 3D gyorsítókártyákért. Nem tetszett a látvány maga, tetszett viszont a sebesség. Nem tetszett a csak 640x480-as felbontás sem. Miután a Memphis Beta a DirectX 5.0-val kifogástalanul kezeli a fent említett 2D/3D vgakártyát, kezd a dolog tetszeni. Nincs macerás DOS install, minden 3D program kifogástalanul megy. Elmondható tehát - ez saját véleményem -, hogy a Monster és az Orchid kártyák ideje lejárt. A jövő a 2D/3D kártyáké, minimum 4Mb SGRAM-mal, AGP vagy PCI kivitelben. Legyen az Permedia-2, Riva-128 vagy Rendition Verité alapú kártya, a korrekt DirectX 5.0 kifogástalanul támogatja a kártyák 3D funkcióit. Jöttek hírek az új Voodoo-2 chipről, amelyik tuti 110 frame/sec, de mint feljebb már említettem, most már óvatosabb leszek, csak saját tapasztalataimat írom meg. Egyébként kipróbáltam a Diamond Fire GL 1000 Pro PCI buszos

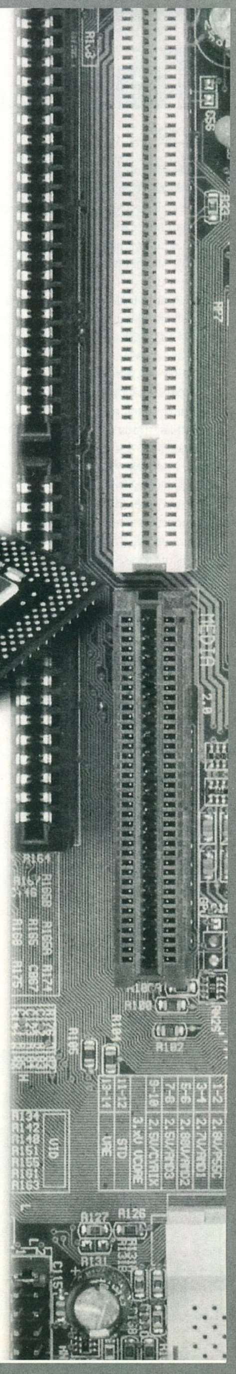


2D/3D kártyát is, 8MB SGRAM-mal, ez is kifogástalanul működött.

Visszatérve még a Pentium II. konfigurációra, egyetlen dolog van csak, ami kritikus. Senki nem fogja elhinni, de a tápegység. Mivel a Pentium II. Alaplapok ATX rendszerűek, természetesen ATX szabványú ház, illetve tápegység szükséges. Ez egy viszonylag új szabvány, ami nem is lenne baj, ha a tápegységek megfelelőek lennének. Nekem sikerült 3 db tápegységet eldurrantanom, nem saját hibámból. A no-name ATX házakat táppal mindenki kerülje el nagy ívben, mert ellentétben a normál AT táppal, itt sokkal nagyobb az igénybevétel. Érdemesebb inkább kicsit drágábban márkásat venni, legalább 230W-os táppal. Én részemről a DTK-nál kötöttem ki, ezzel semmi gond.

Mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kíván barátotok:

Old Man
oldman@mail.elender.hu
www.euroastra.com/hardware/
www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/reklam.html



Tes[z]trovat

DVD

Már valamelyik korábbi számunkban beszámoltunk a DVD lemezekről és alkalmazásukról, most azonban már személyesen is kipróbálhattunk egy kereskedelemben kapható KIT-et.

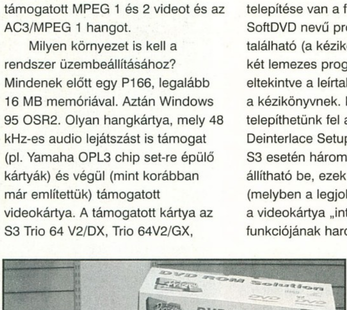
A Prisma DVD upgrade kit nevű termék két fő alkotóból áll, egy HITACHI GD-2000 típusjelű kétszeres sebességű DVD drive-ból, ami mellesleg 24-szeres sebességű CD-ROM olvasóként is üzemel. A korai DVD drive-okkal még voltak problémák, hogy az „aranyszínű", azaz az írt CD-ket nem olvasták. Esetünkben ilyen probléma nincs, olvassa az írt CD-ket is.

A kit másik fő darabja egy PCI csatlakozóval rendelkező kártya, melyen található a filmek megtekintéséhez szükséges dekódolásokat elvégző IBM MPEG dekóder chip. A belső bonyolultságát jól jellemzi, hogy kb. 210 lábbal csatlakozik a kártya más részeihez, ill. a kártyacsatlakozóihoz. Ez utóbbiak igen lényegesek, mert annak ellenére, hogy a kártya a videokártyák feature connector-án keresztül jeleníti meg a dekódolt képet, nem minden kártyával hajlandó együttműködni. A chip dekódolja a DVD szabvány által támogatott MPEG 1 és 2 videot és az AC3/MPEG 1 hangot.

Milyen környezet is kell a rendszer üzembeállításához? Mindenek előtt egy P166, legalább 16 MB memóriával. Aztán Windows 95 OSR2. Olyan hangkártya, mely 48 kHz-es audio lejátszást is támogat (pl. Yamaha OPL3 chip set-re épülő kártyák) és végül (mint korábban már említettük) támogatott videokártya. A támogatott kártya az S3 Trio 64 V2/DX, Trio 64V2/GX, ViRGE/DX, ViRGE/GX, továbbá az ATI Rage II chip set-re épülő kártyák, pl. ATI 3D Pro Turbo PC2TV és az ATI 3D expession PC2TV. Ez utóbbiak esetében még TV-n is élvezhetjük a filmet (ha olyan kártyánk van, melyen a videojel előállító rész is rajta van), mert magáról az MPEG dekóderről ezt a funkciót lespórolták (valószínűleg az ár miatt).

Így aztán minél nagyobb monitor is kívánatos a filmek lejátszásához. A teszt során mi 17 inch-es monitort használtunk 1024x768-as felbontásban és 16 bites színmélységgel. Ez utóbbinak – a kártya működési elvéből adódóan - egyébként nincs a filmre hatása, csak a kezelő szoftver igényli a legalább 256 színű módot.

Az üzembe helyezés viszonylag egyszerű, a kézikönyv alapján elvégezhető. A DVD meghajtó driver-ét kell elsőként felrakni DOS alá, majd 95 alól az MPEG kártya eszközkezelőjét. Ennél mindössze arra kell ügyelni, hogy az S3 és az ATI változat külön lemezen van és lehetőleg a megfelelőt telepítsük elsőre. Ha ez mégsem sikerül, akkor a könyv végén a hibaelhárítással foglalkozó fejezet leírja a teendőket. S3 esetén még egy driver disk telepítése van a feladatok között. A SoftDVD nevű program 3 lemezen található (a kézikönyv egy korábbi két lemezes programot említ). Ettől eltekintve a leírtak többsége megfelel a kézikönyvnek. Még egy programot telepíthetünk fel a DEISET-et, ez a Deinterlace Setup feladatait tölti be. S3 esetén háromféle üzemmód állítható be, ezek közül az egyik (melyben a legjobb a kép minőség) a videokártya „interrupt enabled" funkciójának hardveres engedélyezését igényli. ATI esetében nincs gondunk a választással, mindössze a jumper-en gondolkodhatunk.



A tesztről még érdemes elmondani, hogy az első gépben, melyben elhelyeztük a berendezést nem működött rendesen: sűrű világos zöld kockák tarkították a képet (ez egyébként egy Intel Tuchon ATX alaplap volt az alaplapi video- és hangkártyájával). A második próbálkozás (egy Intel Achorage ATX alaplap volt ezen csak a hangkártya volt az alaplapra integrált és egy ExpertColor S3 ViRGE egészítette ki a konfigurációt) azonban már sikeres volt, így ennek tapasztalatiról írunk a továbbiakban.

A meghajtóval együtt a GoldenEye filmet kaptuk meg, mely 130 percen keresztül nyújt feledhetetlen élményt. A film kétnyelvű (angol eredeti és japán szinkron) és két nyelven tartalmaz feliratozást is (angol és japán). Sajnos valamiért az angol feliratozás minősége gyatrább (nagyobb pixelekből épülnek fel a betűk), ami rontja az élvezetet főleg amiatt, hogy a háttér jóval nagyobb felbontású. A japán feliratok kicsivel jobbnak tűnnek. A felsorolt lehetőségekkel azonban nem értük el a szabvány határait: a DVD lehetőséget biztosít arra, hogy egy lemezen 8 kísérőhangot és 32 feliratot helyezzenek el. Lehetőség lehet válaszható kamera állás és válaszható történet opciókat tartalmazó DVD-k készítésére. Ez utóbbi lehetőségek csak speciálisan DVD-re készülő termékek (filmek, ha ugyan jogos még ebben az esetben a film szó), a korábban forgatott filmek esetében ilyesmikre ne számítsunk.

A film forgalmazók egyik legfontosabb kérdése a másolásvédelem. Egyelőre DVD lemezt még házilag nem lehet írni. Másik szempontjuk, hogy bizonyos filmeket nem egyszerre dobnak piacra a világ különböző tájain. A DVD szabvány régiókba sorolja a földrészeket és a szoftver ellenőrizheti, hogy az adott DVD lemez lejátszható-e abban a régióban (és ellenőrzi, hogy a Win 95 megfelelő-e a régiónak). A szabvány lehetőséget ad a „szülői felügyelet" (parental controll) funkcióra, vagyis jelszó rendelhető az olyan filmek megtekintéséhez, melyek nem általános minősítést kaptak (nekünk - ismerve a szülők és csemetéik számítógépes ismereteit – inkább fordítva fog a dolog működni: fiam, mi is volt a jelszavam?).

Visszatérve a GoldenEye-hoz, hogy milyen mozi élményt képes nyújtani a rendszer. A program inkább elkeserítő: nincs lehetőség időkód szerinti beállásra (csak gyorskeresésében van lehetőség adott rész megkeresésére, igaz hogy a „fejezetek elejére lehet ugrani, de a GoldenEye-ban csak 6-7 van definiálva, amiből már a negyedik a film eleje...) nincs full-screen üzemmód (bűvészkedni kell, hogy minden eltűnjön a képernyőről). A film azonban feledteti a program szépséghibáit, a 17 inches monitoron nyújtott közel 30x14.5 cm-es a megjelenített kép. A GoldenEye esetében alul-felül fekete széles csíkot láthatunk, mert a film képaránya inkább a 4:1-hez közelít, mint a 2:1-hez. Az egész „házi mozi"-hoz még egy apróság járul, hogy a rendszer megvásárlásán kívül a filmek beszerzése is terhelni fogja a költségvetést: egy film kb. 35 dollár, ami magyar pénzben kb. 7000+ÁFA.

(JOCO)

INFO

SOWAH HUNGARY KFT.
1134 BUDAPEST,
LŐPORTÁR U. 9-11.
TEL.: 270-4539/125
FAX: 270-4532

Utility

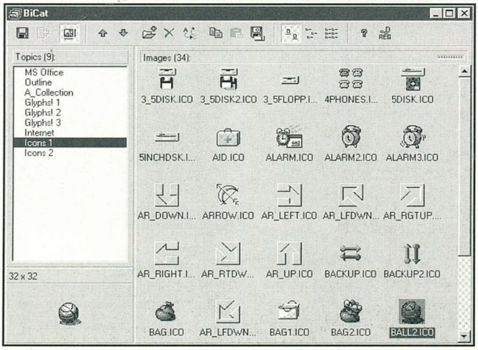
Csokor

Quick View

Utility csokrunkat egy DOS-os programmal kezdjük, mely kiérdemelte a figyelmünket ebben a nagy windows-os áradatban. A program egy multimédia nézegető, amely értelemszerűen tudja kezelni a multimédiához szükséges összes komponenset. Ami igazán meglepő volt benne, az a video formátumok lejátszásának lehetősége. A progi nem riad vissza a különböző AVI kódolások megfejtésétől kezdve, a nem nagyon kedvelt MOV file-ok lejátszásán át egészen a szokásos FLI és FLIC bemutatásáig. Ez önmagában azért kevés lenne, azonban a WAV és VOC is könnyedén egy a kis aranyosnak. A maradék részét természetesen a kép megjelenítés teszi ki, ahol viszont egy kicsit gyengébbnek éreztem a dolgot, hiszen csak GIF, BMP és TGA kódolású file-okat rak ki a program, ami elég kevés, bár tény és való, hogy a GIF és BMP a leggyakrabban használt grafikus formátum. A GIF animokkal is elbír a progi, de hát ez nem nagy szám. Mindenesetre a DOS használóknak mindenképpen ajánlom a hasznos kis utility-t.

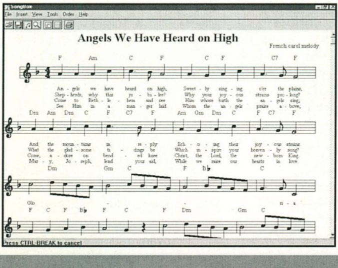
BitMap Catalog

Valószínűleg az tudja értékelni ennek a programnak a segítségét, aki nap mint nap kénytelen végigböngészni egy hatalmas kép könyvtárat egy darab 10k-s ikonért, vagy képért. A nevéből is kiderült már valószínűleg, hogy egy kategorizáló és megjelenítő programról van szó, mellyel saját kép kollekciókat állíthatunk össze. A kollekciókat szabadon rendezgethetjük, törölhetünk benne, vagy át is nevezhetjük az alkotóelemeit. A beolvasott képekről az adott csoport behívásánál egy kis preview képet láthatunk, így nagyon gyorsan megtalálhatjuk amit keresünk. A képeinket a program egy saját file-ban tárolja, mely ugyan külön helyet foglal a wincsin (ha meg akarjuk tartani az eredetiket), azonban így sokkal kevesebb helyet foglal a file bejegyzések miatt. A kívánt képet természetesen egy mozdulattal ki tudjuk menteni a Clipboard-ra, vagy akár le is tudjuk save-elni.



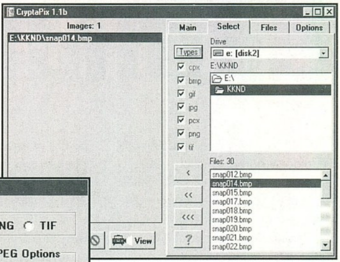
Christmas Songbox 1.0

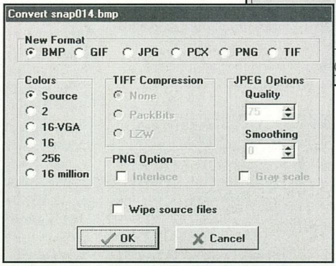
Nos, igen. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már csak egy-két hét választ el minket az év legnagyobb ünnepétől a karácsonytól. Ha PC-nket is illő módon fel szeretnénk készíteni az ünnepekre, akkor bizony szükségünk lesz erre a kis programra, mely a legváltozatosabb hangokkal kápráztat el minket. A szabadon definiálható zene könyvtárba a már meglévő MIDI file-inkat olvashatjuk be, hogy ezek csokorba kötve egyben lementhetőek lehessenek. A beolvasott dalokat a program lekottázza, sőt ezeket a kottákat ki is nyomtathatjuk. Egy-két keverő és átalakító funkció is helyet kapott a programban, de ezeknek nincs igazán nagy szerepük a zenélgetésben.



File Maven

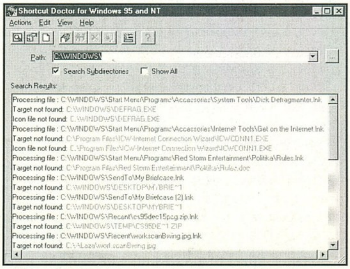
Akiknek nem jutott Windows Commander, vagy éppenséggel nem szeretik, azoknak szeretnék most ajánlani egy remek kis shareware programot, melyben lényegében mindent megtalálhatunk amit a komolyabb társaikban. Van itt külső program konfigurálási lehetőség, mindenfajta file művelet és egy olyan jól kitalált beállítási lehetőség, ahol is a kis házi kedvencünket nagyon is a kezünk alá igazíthatjuk. A legjobb példa erre a mouse kattintások nagyon változatos képe, nem is gondolhatná az ember, hogy ilyen sok variáció létezik. A meghajtókat jelképező kis ikonok alul vannak mint kis fülecskék, ez nagyban megkönnyíti a tájékozódásunkat és a drive-ok közötti váltást. Jópofának tűnik a program, érdemes kipróbálni.





Shortcut Doctor

Ugye tudjátok, hogy nem csak azok a shortcut-ok léteznek, amit a desktop-on láttok, hanem rengeteg program készít magának különféle linket és hivatkozást a használt állományokra és programokra. Ez eddig rendben is van, azonban amilyen sűrűn keletkeznek ezek a linkek, olyan gyakran szűnnek is meg, így aztán jönnek a problémák. A felvezető animből már bizonyára kitaláltátok, hogy ezekre a problémákra nyújt megoldást a program azzal, hogy a nem használt rossz linkeket ki tudjuk szedni. Hmmm.. ez talán még hasznos is lehet.



Bear™

SoundBlaster

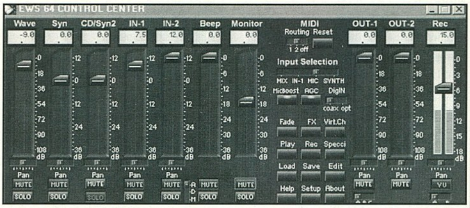
Live

A Creative Labs új hangkártyán is dolgozik párhuzamosan, melyet Sound Blaster Live-nak kereszteltek. Ezen egy teljesen új audio chip fog dolgozni, PCI-buszos lesz, és szintén a COMDEX-en mutatták be. Az EMU10K1 nevű új audio chip a

Creative Labs és az általa tavaly megvásárolt E-mu Systems közös fejlesztése, és az E-mu professzionális harddisc recorderének (Darwin) és high-end sampler-ének (Emulator IV) képességeit egyesíti magában. Az EMU10K1 wavetable szintézissel egyszerre 64 hangot képes hardware-ből megszólaltatni (az AWE 64 csak 32-t, a többit software-ből). A chip az összes hangot független audio csatornaként kezeli, így az egyes alkalmazások ezek mindegyikét használhatja wav file-ok lejátszására, MIDI vezérelt wavetable szintézisre vagy más audio forrásból érkező hang lejátszására. A chip mind a 64 hang-csatornán áramló audio jelet 20bit 48KHz-re konvertálja és digitálisan keveri őket 8 független kimenő csatornára. A chip emellett 35 egymástól független bejövő csatornát tud kezelni hangfelvételnél, és ezen felül 32 csatornán áramolhat információ a kártyán levő effektprocesszorhoz, illetve onnan tovább, természetesen szintén 48KHz-en. Az effect engine az ismertető szerint több, mint 1000 MIPS teljesítményű! A Sound Blaster Live DirectSound és DirectSound 3D kompatibilis lesz, de úgy tűnik, hogy a 3D hangzás megvalósítására a Creative Labs nem licenszeli az igen népszerűvé vált Aureal Semiconductor A3D algoritmust. Ehelyett saját fejlesztésű E-mu Environmental Modelling rendszert alkalmazzák. Ez a szoba jellemzőit matematikai úton írja le (méret, forma és akusztika), majd felbontja azt x, y és z koordinátákra. Ezeket az elemeket kombináltan, mint „környezeti szűrőket" lehet ráengedni a bejövő hangra, és így áll elő a megfelelő 3D hangzás. Ezen 3D algoritmusok a DirectSound 3D bővítéseként, vagy egy spec Creative API-n keresztül érhetők el. Az eddig, az AWE 64 Gold kivételével minden Sound Blaster kártyán rajta levő erősített kimenet végre feledésbe merül és felváltja egy „rear surround"-nak nevezett kimenet, melyre egy újabb aktív hangfalpár köthető. A Creative Multi Speaker Surround eljárás használatával a játékok az EMU10K1 chip 8 független kimenete között szabadon képesek lesznek mozgatni a hangjeleket, így érdekes térhatású effekteket tudnak majd megvalósítani. A Creative Labs az év során megvásárolta a professzionális hangfal-rendszereiről híres Cambridge Soundworks audio technikai céget, mely már fejleszti a Sound Blaster Live speciális képességeit kihasználó hangfalakat a Creative Labs számára. Az AWE64 Gold-hoz hasonlóan a Sound Blaster Live-on is lesz SPDIF csatlakozás, ki- és bemenet egyaránt. Az EMU10K1 három SPDIF bemenet és 4 SPDIF kimenet lekezelésére képes, de még nem lehet tudni, hogy ebből hányat használ ki ténylegesen a kártya.

Terratec EWS 64 XL

Az év közepén már írtunk a Terratec új high-end hangkártyájáról, majd a fejlesztés során felmerült (driver és BIOS) problémák miatt csúszott megjelenéséről, de mára az összes felhő eloszlott a Terratec felől- végre itt van a kártya, és beváltja az összes előzetes várakozást. Először is tényleg teljesen fekete, ami nagyon cool kinézetet ad neki. Ennél kicsit fontosabbak, hogy gyönyörű, dinamikus a hangja, a jelenleg legfrissebbnek számító 2.0-ás driverrel az installálás problémamentes és



minden ígért funkciót tud a valóságban is a kártya. Az EWS 64XL hardware-ből tud 64 hangot egyidejűleg megszólaltatni, és ezek lehetnek a GM és GS hangkészletek hangjai mellett saját hangokból álló bankok is. Jelenleg még nem készült el hozzá a hangszer- és bank-editor program (ezt a kártya megjelenése után kb. egy hónapra ígérték), de a net-ről már számos, igen profi hangszert tartalmazó, kész bank tölthető le. Az EWS64 alapban 6 MB sample memóriával kapható, de ez standard SIMM modullal akár 64 megáig is felbővíthető. Később a BestService kihoz majd spec. EWS64 XL-hez való sample CD-ket, és SCSI kontrolleres CD-ről AKAI S-1000 minták is letölthetők a kártyába. Ami nagyon fontos, hogy egy normál midi-s hangszerként az EWS 64 XL különféle midi-s kontrollerek, pl. brightness, breath, stb. üzeneteire korrektül reagál, így a rengetegféle hangszer tovább változtatgatható az igényeinknek megfelelően, és fantasztikus hangzások egész sora csalható ki a kártyán levő szintetizátorból. Az effektezésnél maradva, az EWS64XL-en levő DSP-vel a Chorus és Reverb effektek számos kombinációja, AudioRendering és VSpace 3D hangzás valósítható meg, melyek szép telt hangzást és térhatású hangot eredményeznek. A kártyán levő kettő analóg ki/bemenet mellett újdonságnak számít az 5¼-es méretű csatoló-modul, mely nagyon kényelmessé és könnyeddé teszi a midis eszközök és digitális egységek EWS 64-hez való csatlakoztatását. Az(SPDIF) és optikai ki/bemenetekhez gond nélkül köthetők DAT magnók, megfelelő CD-játszók, stb. így semmi akadálya, hogy minőségromlás nélkül, tisztán digitálisan transzportáljunk hangokat. A kártya a német számítógépes audio-technikai cégek együttműködésében jött létre: a Terratec fejlesztette a kártyát, a Samplitude programjáról ismert SEKD készített hozzá hangeditort, a Cubase pedig a Cubasis Audio speciális (AV) változatát adta az EWS 64 XL-hez. Ez utóbbiból a kártya minden midis funkciója kényelmesen elérhető, és harddisc rekorder lehetőségei is teljesen kihasználhatók. Az EWS64 XL jelenleg a legjobbnak számít a PC-s hangkártyák között. Mikor megjön hozzá a hangszer-szerkesztő, akkor egy komplett sampler, profi szintetizátor és harddisc recorder kártya lesz, így afféle házi hangstúdiót kapunk...

Charlie

ACOMP

Nálunk már most Karácsony van!
Különlegesen kedvező árakkal várjuk Önöket!
Keresse fel üzleteinket...

ACOMP C-166 MMX

- Pentium TXPro alaplap 512Kb cache
- Cyrix MMX 6x86 166MHz Pentium processzor
- 28MB RAM
- 1,44MB floppy drive
- 1700MB merevlemez
- SVGA PCI videokártya 4MB RAM-mal alaplapon
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 79.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- 20x AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 18.900 Ft

ACOMP P-166 MMX

- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 24x sebességű AT-BUS CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér, 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 33600bps külső Voice Fax modem

Nettó ár: 42.900 Ft

Karácsonyi termékajánlatunk

16MB SIMM EDO	5.892 Ft
32MB SIMM EDO	12.992 Ft
16MB DIMM SDRAM	6.880 Ft
32MB DIMM SDRAM	12.992 Ft
64MB DIMM SDRAM	36.992 Ft
128MB DIMM SDRAM	89.992 Ft
3.2 Quantum Ultra DMA (10ms)	36.992 Ft
4.3 Quantum Ultra DMA (10ms)	49.992 Ft
6.5 Quantum BigFoot (5.25", 1/2 magas)	54.992 Ft
6.5 Quantum Ultra DMA (10ms)	59.992 Ft
2.1 SCSI Quantum Fireball	42.992 Ft
3.2 SCSI Quantum Fireball	49.992 Ft
4.5 SCSI Quantum Fireball	69.992 Ft
6.5 SCSI Quantum Fireball	79.992 Ft
Hercules Dynamite ET6100 4MB	24.992 Ft
HP DeskJet 670C (A4, színes)	38.992 Ft
HP DeskJet 690C Plus (A4, színes)	54.992 Ft

SONY 15" Multiscan CPD-100SX

Színek egy fekete-fehér világban.
Hány monitor változtatja a környezetét is szürkévé? A Multiscan 100sx tiszta, éles színeket, különleges ragyogást és éles vonalakat biztosít. A Multiscan 100sx ideális otthoni felhasználásra, kínálva a Trinitron technológia minden előnyét, különösen kedvező áron. Egyébként a híres Super Fine 0.25 mm Pitch képcső, amely jól elhatárolható színeket és maximális fényességet biztosít, plug and play compatibilis a DDC 1/2B interface-el, így azonnal csatlakoztatható a PC-be Windows 95 alatt. A Multiscan technológiával állandó képminőség biztosítható, egyszerű kezelhetőséget biztosítanak a felhasználóbarát kezelőgombok.

Tulajdonságok:

- Super Fine Pitch Trinitron képcső 15" (39cm)0.25mm pitch
- 283.5mm x 212.2mm látható terület
- Horizontálisan 30-65kHz, Vertikálisan 50-120Hz
- Maximális képfrissítés: 640x480-120Hz, 800x600-100Hz, 1024*768-80Hz
- Power management: NUTEK, International Energy Star, VESA - Display Power Management Signalling
- Funkciók: Brightness, Contrast, Horizontal size and centering, Raster rotation, Vertical size and centering, Pincushion and Keystone distortion
- Plug & Play telepítés Windows95-ben
- Méretek: 368mm széles * 376mm magas * 414mm mély
- Tömeg: 14.2 Kg
- 1 év teljeskörű SONY Magyarország garanciával

59.992 Ft

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

No intro, maximum levrov. Bocs, hogy elmarad a szokásos bemelegítő szócséplés, de a múltkori nihilhez képest tömegestől várnak rám a megválaszolandó levelek. Még óriási szerencse, hogy nagy részük drótpostán csörgedezik be a számítógépembe és nem kell őket begépelni. Ellenben válaszolni azért mégiscsak illik valamit, ha már az embert mindenféle kérdésekkel nyaggatjátok. Szóval ugorjunk neki vadul a témának.

ERRŐL, ARRÓL, AMARRÓL

Hello Guru! A napokban kaptam egy csomagot. **(Az mindig nagy öröm. Pláne ha nem bomba. Brazil)** Egy könnyed mozdulattal téptem fel a csomagolást, és diadalmasan emeltem ki az újságot. Ekkor jött a meglepetés, először azt hittem tévedésből rossz újságot kaptam. **(Nálatok is mindig kilopja a szexmagazint valaki a csomagból? Brazil)** Megnéztem a címlapot és legnagyobb örömömre az volt ráírva, hogy PC GURU. Nem tudtam mire vélni a változást, ezért előkapartam a múlt havi számot és elkezdtem lapozgatni. És valóban ott volt benne feketén fehéren, idézem "egyébként ha minden összejön, akkor a következő számnál lehet, hogy egy kicsit meg kell erőltetnetek a szemeteket (a kukában) az újságárusnál, mert teljes design váltásra készülünk, lehet majd csodálkozni...". Hát szó mi szó, csodálkoztam is. Szerintem az újság szuper lett, nekem különösen az értékelő táblázat tetszett.

Ennek igazán örülök. Kicsit vegyes fogadtatásra talált az új design, ezért most jól beraktam ide ezt a levelet, nem árt kicsit fényezni magunkat. Bár igazából nem baj ha nem tetszik mindenkinek, a lényeg úgyis az, hogy senki ne menjen el mellette tök bágyadtan és érdektelenül. Na az már baj lenne. Ez nem az. Mellesleg nekem is tecc.

Na most már elég volt a szócséplésből, térjünk a tárgyra, van néhány kérdésem. 1. Nagyon tetszik az újságban lévő úgynevezett compo, csak egy bajom van vele: sohasem tudom a megfejtést. A kérdésem az, hogy miért csak olyan kérdések vannak amit csak olyanok tudnak megválaszolni, akik már játszottak a játékkal?

Hát nemtom. Vigasztaljon a tudat, hogy én legalább annyira nem tudom a megfejtéseket mint te, és még rajtad kívül tízezer másik ember. Habár nem jártam utána a témának, de legalábbis régebben úgy volt valahogy, hogy a leírások gondos elolvasása után lehetett tudni a megfejtést. Vagy nem. Ellenben, most hirtelen nem is tudom miket lehetne kérdezni egy új játékkal kapcsolatban, amit mindenki tudhat. Az már mégiscsak kissé snassz lenne, hogy mennyi a játék címében szereplő mássalhangzók száma.

2. Lehet, hogy veszek magamnak egy 3D gyorsító kártyát, de nem tudom melyiket, szerinted melyik a legjobb?

Nincs legjobb. Pontosabban olyan nincs, ami minden tekintetből a legjobb lenne. Ha netalán ilyen mégis felbukkanna, két napra rá jön egy másik, ami a földbe döngöli. Manapság (több más dologgal egyetemben) a 3D gyorsítók hihetetlen gyors evolúciójának lehetünk szem-, fül- és vértanúi. Mivel gondolom neked leginkább játékra kell, ezért én talán leginkább valamelyik 3Dfx chipsettel szerelt kártyát javasolnám. Manapság erre készül a legtöbb játék, mindenki szereti, gyors, aránylag olcsó és remek teljesítményű. Egészen addig, amíg ki nem jönnek a Voodoo2-és kártyák és akkor majd mindenki azt szereti. Naszóval egy szó mint száz, természetesen azt veszed amelyiket akarod és amire pénzed van. Vásárlás előtt javaslom Csongor teszt és horror-rovatainak áttanulmányozását, valamint nem árt körülnézni a megjelenésre váró játékok ismertetői körül sem.

3. Volt az újságban egy cikk valami Tamagotchi-ról vagy miről. A kérdésem az, hogy mennyibe kerül egy ilyen, és hol lehet beszerezni? Előre is köszönöm a válaszaidat.

(Genzelman Tamás, Szendehely)

Gondolom ott lehet beszerezni ahol árulják, és pont annyiért amennyiért hajlandóak eladni neked. Ne vedd negatívkodásnak, de tényleg fogalmam sincs hova küldjelek műállatot vásárolni, egy csomó helyen lehet kapni. Ha jól emlékszem, itt az újságban is hirdette valamelyik cég. Az ára attól függ, hogy eredetit vagy hamisítványt (illetve utánozványt, ha úgy jobban tetszik) akarsz venni, illetve mit akarnak rádtukmálni. *(Kár, hogy még nem találták ki a Brazilgocsit, biztos vennék egyet, ami azt is tudja, hogy lehet tűvel szurkálni, sört elvenni tőle és még sok hasonló nyalánkságot. - a törd.)* Mellesleg tökmindegy melyiket veszed, mindegyik ugyanazt tudja, legalábbis szerintem, bár nem árt leszögezni, nem vagyok a téma nagy szakértője. Annyit mindenesetre látok az egészből, hogy baromi nagy üzlet (nem neked), és azoknak igazán jó, akiknek amúgy nincs kit/mit szeretgetniük és a jó pénzen vett műjóság, műszépség és műéletérzés mellé akarnak még venni egy kis műszeretetet is. Esetleg játéknak is jó, de annak meg hülyeség. Persze ez csak az én különbejáratú magánvéleményem, majd a törd. úgyis lehülyéz érte.

GÓLYABÁL (HELYETT...)

Hi skacok! Nem akartok eljönni nov. 21-én gólyabálra? Ezt mind gólya kérdem.

Akarni még valószínűleg akartunk is volna, csak a képeslapot momentán november 24-én jutott eszünkbe elolvasni... Azért remélem jól szórakoztál. Még szerencse (már bocs), hogy a te gólyabálodat késtük le, sokkal jobban zavart volna, ha egy lánykollégium invitálását szalasztottuk volna el.

Mellesleg lenne egy kérésem, a Dungeon Keeper 10-es pályáján nem tudok túljutni. Szeretném, ha a levrovban vagy levélben (de inkább a levrovban) segítenél egy kicsit, esetleg valami kódot bepasszíroznál a GURU hasábjaira. Várunk a bálra.

(Bakk József, Nagykanizsa).

Tessék, itt egy kód: XXWZ33AB. Ez ugyan tökéletesen alkalmatlan a dándzsönkíperhez, de azért mégiscsak egy kód és mégiscsak a levrovban kaptad, ha már lekéstük a gólyabálodat. Legalább ennyi jár. Sajnos ennél többet nem tehetek érted, de szerencsére a törd. jó ismerője a játéknak és ahogy ismerem úgysem bírja ki, hogy ne villantson fel itt valamit abból a fenenagy okosságából. *(Hát nálad biztos többet tudok te kis ... Na de mindegy. A Dungeon Keeperbe be van építve egy saját cheat. Arra, hogy hogyan lehet előhívni már nem emlékszem - mert nem használtam -, de az egyik Bear-helő, akarom mondani Cheat rovatban volt róla szó. - a törd.)*

MAGYARÓRA

Tisztelt Guru csoport! Kedves levrov! Mély tisztelettel akarnám bejelenteni azt a tényt, hogy az újságaitok nagyon tetszenek. A CD GURU inkább a CD-ért és a plakátokért, a PC GURU viszont magáért az újságért. Nagyon jó játékleírások, interjúk, sok reklám és Internet, illetve e-mail cím és persze a sok komolyság, hardver hírek. De egy nem tetszik benne **(Tudtam. Brazil)**: a sok angol szó. Föláll a szőr a hátamon, ha magyar szavak helyett angol szavakat használnak. Ha kinyitom az újságot, a képzeletemben "Bevezetés"-t látok, de valójában "Intro" van ott. A szöveg végén szintén egy angol szó: Guru Team. A tartalomjegyzékben is vannak angol szavak. A "News"-tól és a "Hardware news"-tól is a falnak szaladok. Majd elájulok, ha meglátok egy olyan üzletet, amire az van kiírva, hogy "PC CD Shop". Mi az, hogy "Shop"??? A "Virtual World PC CD Shop"-tól is majd felrobbanok. Így nagyon jó lenne: Virtuális vagy különleges világ PC CD üzlet. De azért más üzletéről nem akarok megjegyzéseket tenni. Maradjunk inkább a GURU-nál. Tehát, szerintem nem kellenek ezek az angol szavak. A "hardware"-t is nyugodtan lehet magyarítani: hardver, és így tovább.

Na ez igaz. Ha jól emlékszem a magyar szabványban is hardvernek tanítják az okosok. Persze azt nem értem, mitől lesz hirtelen magyar egy szó, ha csak fonetikusan leírjuk. Őszintén bevallom, egyetértek veled azzal, hogy túl sok az angol szó, de ez sajnos a téma jellegéből adódik. De hozzá kell tegyem rögtön, hogy engem viszont az ilyen fonetikusan leírt magyarítások akasztanak hasba. Ez akkor már sokkal inkább a magyar nyelv megerőszakolása. Olyan magyar szó, hogy hardver nincs. Értelmetlen. Olyan angol szó viszont, hogy hardware van. Szóval engem ez zavar. *(Képzeld el a Microsoft-t magyarul ... Picipuha - a törd.)* Nincs mit tenni, vannak olyan szavak amiket nem lehet normális módon magyarítani, de szerencsére szép számmal vannak olyanok amiket igen és még értelmük is van (lemez, merevlemez, memória, stb.). Egyet el kell fogadni. A számítástechnika egy szakma, aminek - mint ahogy mindegyik másiknak is - saját kialakult nyelvezete van, amit megerőszakolni lehet, de attól érthetőbb nem lesz, legfeljebb groteszk. Na ez a dolognak ez egyik oldala. A másik oldal meg az, hogy a népek sokkal inkább fogékonyak a jól hangzó (???) és divatos ánglius szavakra, valamiért jobban ragadnak az ami idegenül, de dögösen hangzik. Ilyen alapon tehát tökéletesen megértem, hogy az általad említett amúgy igen színvonalas bolt nem "Látszólagos Valóság Személyi Számítógép Lézerlemez Csak Olvasható Memória Árudá"-nak nevezi magát.

Egyedül az "interjú" szó a "jó magyar". **(Tehát akkor a Guru Tím, és a Nyúz is megfelelő lenne? Mert például az interjú helyett is írhatnánk riportot, ami akkor már sokkal inkább magyar, jóllehet ugyanolyan jövevényszó mint az interjú. Brazil)** A játékleírás, tallózó is az. És még sok más, de csomó angol. A PC és a CD mozaikszó, azok maradhatnak úgy ahogy vannak, annak ellenére, hogy angol rövidítések. Tehát arra szeretnélek kérni benneteket, hogy ne tegyetek ilyen szavakat az újságba! Ebbe én nem szólhatok bele csak javasolhatok, de fontoljátok meg! Nem csak ti, mások is elkövetnek ilyen hibákat, de akkor se kell ezt csinálnotok! Ebben nektek lesz igazatok, hisz egy magyar ember becsülje meg a nyelvét, ugyanis "Nyelvében él a nemzet". Aki ilyen jó újságot tud csinálni, és a mostani formaváltás alkalmából, ami nem "design", gyönyörű lenne, ha magyar, illetve magyarított szavak lennének az újságban. A "Driver-Patch-Cheat" CD is tiszta angol szó. Nem is tudom egészen, hogy ezek a szavak mit jelentenek. Ettől nem lesztek vagányabbak, legalábbis az én szememben nem.

De hidd el, eszünk ágában sincs ilyentől vagánynak látszani. Egészen egyszerűen ezek is olyan szavak például, amik a szakmában belül és a számítógépes szlengben is így vannak a köztudatban. Nem azért ez a CD neve mert hülyén hangzik a "Meghajtók-Foltok-Csalások" cím, hanem azért mert eme utóbbinak ugyan van értelme, csak nem a számítógéppel kapcsolatban. Habár igaz, a csalás érthető mindenkinek. A meghajtóprogram is megszokott magyarítás, az más kérdés, hogy szerintem ebben a formájában nem fedi a valóságot, akkor már inkább eszközvezérlő-programnak kellene hívni. És persze folt helyett is mondhatunk javítást. Mégis, bármennyire idegenek az angol szavak, ezekről a szakma és a

műkedvelők 98%-a rögtön tudja miről van szó. Ez az egész kicsit olyan mondjuk, mint a Word magyarítása, amiben tényleg minden szép magyar, de ha csak ezeket ismered, akkor nem fogsz tudni szót érteni egy nyomdásszal, pedig esetleg ugyanarról beszéltek egy nyomtatott oldallal kapcsolatban. Erről szintén a törd. tudna mesélni, ő ért a nyomdához, én nem. *(Nos, csak még annyit szeretnék hozzászólni a témához, hogy a számítógépes szakmában a hivatalos nyelv az angol, ha tetszik, ha nem. Elnézést kérek Öntől, ha megsérteném, de nekem attól áll fel a hátamon a szőr, amikor magyarított ablak ügyben hívnak fel telefonon és próbálom a fejemben magyarra fordítani az angol kifejezéseket. Pl. A Magyar Ablak magyarított - inkább facsarított - példányával dolgozik valaki. Elszáll. Kiírja a hibaüzenetet angolul és lehet választani, hogy "TOVÁBB" vagy "NEM". Hát ez nekem nem kóser. Meg lehet fordítani a dolgot, nevezetesen, aki számítástechnikával foglalkozik, az vegye a fáradságot, és tanuljon meg minimálisan angolul. Nekem ennyi lenne a véleményem. - a törd.)*

De ha viszont szép magyar szavakat írtok az újságokba, akkor sokkal szebb lesz az újság, higgyétek el!!! És talán még a vevő is több lesz, ki tudja? Akit pedig nem érdekel a saját nyelve, a nemzeti öntudata, az nyelvhanyagoló, nem tiszteli nemzeti értékeit, kötelességtudatlan ember. **(Na ebben a formában, így lehet, hogy nem értek veled egyet. Brazil)** De én hiszek bennetek, tudom, hogy ti nagyon jók vagytok és vigyáztok a magyar nyelvre, hisz aki ilyen jó újságokat, CD-ket, "műveket" csinál, az biztos, hogy a saját nemzeti múltjának, értékeinek őrzője. **(Ámen. Brazil)** Ti is ilyenek vagytok, tudjátok mit kell tenni azért, hogy egy nemzet éljen. Tudjátok, és bízom benne, hogy ezt is fogjátok tenni. Mindig ti döntötök, én csak tanácsot adhatok, de kérlek titeket, fontoljátok meg, hiszen olyan ügyesek vagytok. Ez a jó út, higgyétek el! Én is teszek ezért! Az a cél, hogy mindenki ilyenné váljon, ilyen "nemzeti értékek becsülőjévé", ez a cél. Ha ezt mindenki akarja, úgy is lesz! Kérlek, fontoljátok meg! Ó, még valami! Azt szeretném tőletek megkérdezni, honnan ered az újságotok címe, hogy GURU? Örömmel számítok rátok, és köszönöm szépen!

(Steinitz András, Budapest)

Nos, mielőtt válaszolnék a kérdésedre, engedd meg, hogy kicsit vitatkozzak veled. Először is: egyáltalán nem cél az, hogy mindenki ugyanolyan legyen. A világot sosem a változatlanság, az egyhangúság mozgatta és vitte előre. Abban igazad van, hogy valamennyire minden magyarnak a "nemzeti értékek becsülőjévé" kellene válnia. De hozzáteszem gyorsan: valamilyen szintig. Kényes dolog a mérleg, könnyen átbillenhet a nyelve az egészséges nemzettudatról a nacionalizmusra, ami egyáltalán nem kívánatos és szerencsés valami. De erről most ennyit. Másodszor pedig: ne haragudj, de meg kell mondanom neked nyíltan (ha ezt esetleg mások még nem mondták), az általad alkalmazott stílus egyáltalában nem szerencsés. Ugyanis ha te nem is veszed észre magadon, amellett, hogy talán tudatosan nem akarsz befolyásolni senkit, kimondottan ezt teszed, amolyan prédikáló pap stílusban, amit személy szerint a legkisebb mértékig sem tudok elfogadni. Van abban igazság, amit mondasz, de ahogyan teszed, az nem jó. Ne sértődj meg, de nálunk az ilyen prédikáló szólamok nem válnak be, hasonlóképpen a népnemzeti-ómagyar-szittya ősök emlegetéséhez. Ez nem azt jelenti, hogy haza és nemzetáruló felbújtó söpredék lennénk, egészen egyszerűen nem éltető talajunk a demagógia. Alkalomadtán gondolkozz el ezen. Ami pedig az újság nevét illeti, nos még anno az Amigás korból származik. Az Amigáknak van egy olyan hibaüzenete, hogy Guru Meditation, amivel akkor örvendeztetí meg az embert a gép, amikor valamelyik program olyan hülyeséget csinál, amitől a rendszer látványosan rombadől. Említett hibaüzenet tehát a gép végső próbálkozását jelzi, vagyis arról tudósít, hogy a bölcs Guru éppen azon meditál, ki volt az a hülye aki ennyire elrontotta valamelyik programot... Nos, az újság az Amigában lakozó bölcs tiszteletére lett Guru. Azóta persze lefolyt egy kevés víz a dunán és Guruk helyett mindenfelé a vindovsok kis tárbornokait lehet látni (General Failure), de azokból bőven elég a képernyőn is. Arról már nem is beszélve, hogy milyen messze vannak ezek a tábornokok a bölcsességtől, ami tiszteletet ébresztene az emberekben, és újságot neveznének el róluk...

LEVÉL BEARNAK (HÁTHA ITT OLVASSA...)

Kedves Brazil barátom! Legyél szíves ülőszerkezeten billenteni a Beart, és mond meg neki légy szíves, hogy nyissa már ki az e-postaládáját. Már csak benned bízok, te talán olvasod az emileket. A sört majd küldöm.

Mihályi „1st Flykiller" Antal

Bear! Nézd már meg végre a drótpostádat!

SÖRROVAT

Hi Te Csúnya (Brazil)! Bocs a megszólításért, de a Hi Brazil, meg a Hello Brazil má' olyan unalmas. Az újság király, meg Te is az vagy, Laza meg aztán abszolút, de még is van egy apró hiba. Elmondjam? Tök mindegy mit szúrtál be ide, mert úgy is elmondom: Túl sok a sörös duma. Félre ne érts, a stílusod egyre jobban tetszik, meg azelőtt is tetszett, meg néha jó is egy-két sörös poén, de olykor-olykor már az egész levrov csak egy láda sör. Ja, egy utolsó kérdés: Szerinted melyik a jobb, a Dájmond Monszter vagy a Rájcsösz fridi? Na csá!

Sunshinewalker

Igen, el kell ismernem, valóban kicsit több említés történik a sörről ahhoz képest, hogy egyetlenegy sörgyár sem tolong itt mindenféle szponzorálási javaslattal. Valahogy a történelem folyamán úgy alakult, hogy a sör rokonértelmű szóvá vált a levrovval. Igazából lehetne sör helyett gumicukor is, mint ahogy azt írtam a múlt hónapban, azonban annak is megvan az a hátulütője, hogy azt itt sokkal többen szeretik. Míg az érkező sörökért mindössze Lazával kell közelharcot vívnom, addig a gumicukorért tökéletes tömegbunyó lenne a szerkesztőségben, és annyira rosszul érezném magam minden esetben amikor lerendezem az egész bandát. Tudod olyan nagyon erős vagyok, mindenkinek beütök jól... *(Szerintem a Bear™ nagyon szereti a gumicukrot, ezért nem hiszem hogy sikerülne elvenned tőle. Te kis Volu men (Hangember) - a törd.)* Pedig szeretem őket, de a gumicukrot jobban. Hátszóvaltehátszóval ezért inkább a sör. Ami pedig a kártyákat illeti, fogalmam sincs mit vegyél. Én a monsztert javaslom, azt könnyebb kimondani.

ERŐSÍTÉS

Az erősítés sosem árt! A múltkori táborban tényleg rendeztetek olyan compot, amiben sör volt a tét? Megbundáztátok, ugye? Én még olyan halandóval nem találkoztam kis hazánkban, aki tőletek nyert volna egy falat seritalt :-))

Ez persze nem igaz, bunda nem volt. Sajnos mire a sörnyerő versenyre került volna a sor, sajnálatos módon elfogyott a környékről az összes éltető nedű. Utánajárásomra az derült ki, hogy a környék összes kocsmájában és boltjában vérben forgó és sört követelő tördelőszerkesztőkre panaszkodtak.

Amikor olyan elvetemült dologra adod a fejed, hogy.... jaj anyám, még leírni sem merem... na mindegy... leírom... szóval, hogy JÁTSZOL a gépeddel... jujj, akkor milyen játékon szaggatod szét a kíjbordot? Tudom, hogy nincs időd ilyesmire, de valamennyi biztos van :-)

Természetesen sosem játszom. Nekem ilyesmire abszolút nincs időm. Én nagyon elfoglalt ember vagyok. A kedvenceim mellesleg a tizenegynéhány évvel ezelőtti konzoljátékok emulációi, általában amikor nincs rá időm, akkor a Vanguard-ot szoktam nyúzni. Nagyon ritkán fordul elő, hogy valami újabb játékot kipróbáljak. Mint már mondottam nincs nekem erre időm. De azért a jobbakat persze megnézem, így például a C&C, Red Alert, Diablo és ilyesmiféle programokkal szoktam tesztelni számítógépeket, ha már egyszer játszani nincs időm...

A magyar sört is szereted? (Nem versekre gondolok - kétségkívül a válasz igen, de nem erre gondoltam-hanem az italra). **(Persze, hogy szeretem. Támogatni kell a magyar nyelv mellett a magyar ipart is. Brazil)** Üdv az asztalom mögül:

Feworkh.

U.I.: bocs, de éppen elszállt a rendszerem (na ezért szerezzen az ember MMX-et, méghogy Plug'n'Play... baromság... formát, reinstall vinnyóz, 1/2 napnyi meló... de örülök...) ezért nincs ékezetes karakter. Mindjárt lefagy... 3-2-1 CRACK!!!

Hehe. Látom élvezed a modern technika minden vívmányát. De ez csak látszat, mert igazából azért nagyon jó nekünk. Jönnek ki a jó gyors multimédiás processzorok, soha nem tapasztalt áresés van a ramoknál, gigabájt hegyeket tömhetünk be az otthoni gépünkbe pillanatok alatt, amik amúgy nem érnek semmit, de legalább gyorsan be lehet másolni. És számtalan ilyen dolog. Ja, hogy időnként lerohad? Meg a korszerű processzorok újításai igazából nem sokat érnek? Meghát operációs rendszer sincs normális? Nem baj, nemsokára itt a még újabb, a még nagyobb, a még gyorsabb és a még következőbb verzió... És egészen méltányos áréirt meg lehet majd venni megint mindent. Aztán goto elejére.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

És akkor most itt a vége. Nem csak a levrovnak, hanem ennek a jó kis 1997-es esztendőnek is. Szokás ilyenkor mindenféle év végi összegzéseket meg újévi jókívánságokat egymás fejéhez vagdosni, de azon kívül, hogy mennyi byte volt összesen a levrov és mennyi levél nem került (természetesen egészen véletlenül) megválaszolásra, semmi egyebet nem lenne kedvem írni, ezeket meg minek. Jókívánságokat meg írogálhatnék itt két levrov hosszan, ám szerencsére hely sincs rá, és amúgy meg nem is ezektől lesz jó az új év. Maradjunk mindössze annyiban, jó volt veletek, és jövőre veletek ugyanitt. De most már be kell fejeznem mert kihűl a kakaóm és véletlenül megint többet írok a kelleténél és a törd. akkor nem tud belefirkálni a levrovba. Ja, és az újévi malac farkát tessék szépen a lehetőségekhez képest valamennyire megkímélni...

Brazil

Meg kell hagyni ez szép volt, ehhez nekem is csatlakoznom kell - csak nehogy elsírjátok magatokat -, küldjetek minél több levelet - vagy csiga-, vagy drótpostával - a Brazil szívesen válaszol rá, és ha engem kérdeztek akkor is Ő fog. Legyetek jók jövőre is.

Maradok Tisztelettel

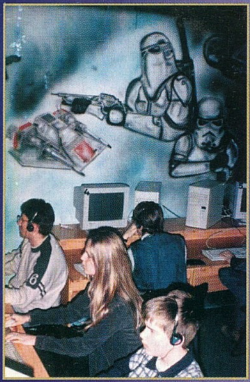
a törd.

DEATHMATCH

1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban

NETGAMEREK FIGYELEM!

Ha már unod a gépi ellenfeleket, vagy csak nincs lehettőséged otthon kipróbálni a legújabb játékokat, esetleg egy hangulatos helyre, jó társaságra vágysz, akkor a DeathMatch klubban a helyed!!! Nézz be, nem bánod meg!



Szolgáltatásaink

- Hálózati játéklehetõség **8db IP 200MMX-es, 3Dfx-es** kártyával felszerelt gépen.
- Havonta versenyek különbözõ kategóriákban! A legújabb játékszoftverek teljes választéka
- Multimédás hardware kiegészítõk
- Klubtagoknak óriási kedvezmények!!!

Figyelem! 1998 január 10-11-én a DeathMatch Klubban megrendezésre kerül az Elsõ Országos NÕI Quake Bajnokság. A nevezés díjtalan. Jelentkezési határidõ: 1998 jan. 05. Információ és jelentkezés levélben, vagy személyesen a helyszínen!

Ha már meggyõzõdtél róla, hogy ez a te helyed és olcsón szeretnél játszani illetve vásárolni, válts tagságit:
Kedvezmények:
- Hálózati játék esetén 50% kedvezmény
- Ha nincs partnered, mi keresünk tudásodhoz méltó ellenfelet.
- Rendszeres tájékoztatást kapsz a klubban történõ eseményekrõl, versenyekrõl!
- Az üzletben kapható CD-ROM-ok árából 10% kedvezményt kapsz

A jövő alapjai
TYAN
COMPUTER
Csúcsminőségű amerikai alaplapok 2 év garanciával.
OK SVED
Hivatalos TYAN disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év garancia

HA SZERETNÉL MINDEN ÚJDONSÁGOT A MEGJELENÉS NAPJÁN KIPRÓBÁLNI...
HA SZERETNÉL OLCSÓN SONY PLAYSTATION-T VÁSÁROLNI...
HA SZERETNÉL KARÁCSONYI AKCIÓ KERETÉBEN 50-70%-OS KEDVEZMÉNNYEL CD-ROM-OT VÁSÁROLNI...
HA SZERETNÉL CD-ROM-OT NYERNI...
HA SZERETED A MEGLEPETÉSEKET...
GAMELAND PC CD SHOP
HA SZERETNÉL ROVID HATÁRIDŐVEL POSTÁN CD-T RENDELNI...
HA A KERESETT PROGRAMOT MÉG/MÁR SEHOL SEM TALÁLOD...
HA SZERETNÉL 5 HÁLÓZATBA KAPCSOLT GÉPEN GÉPEN INGYEN JÁTSZANI...
HA SZERETNÉL AKCIÓS ÁRON TAGSÁGIT VÁLTANI...
HA EGYSZERŰEN CSAK KÍVÁNCSI VAGY... KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!
1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55.
TEL: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-20.00 SZ-V: 10.00-18.00
1073 BUDAPEST, ERZSÉBET KRT. 41.
TEL: 342-0468
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-18.00 SZ: 10.00-13.00

Cheat

SZIGURÚAN CSAK CSALÓKNAK!

DARK ANGAEL V1.1

A főképernyőn, amikor Azreal mondja, hogy Dark Angael, akkor írhatjuk be az alábbi kódokat:

SHIFT-G	God mode - végtelen lőszer és élet
SHIFT-I	minden tárgy
SHIFT-P	teljes szuperpower

AGE OF EMPIRES

MEDUSA	a telepesek meduzává válnak. Amikor meghalnak átváltoznak fekete lovassá, legközelebb pedig nehéz katapulttá.
DIEDIEDIE	mindenkid meghal
RESIGN	visszalépés
REVEAL MAP	teljes térkép
PEPPERONI PIZZA	1000 food
COINAGE	1000 gold
WOODSTOCK	1000 wood
QUARRY	1000 stone
NO FOG	nincs láthatatlan rész
HARI KARI	Suicide
PHOTON MAN	Nuke Trooper lézer ágyúval
GAIA	az állatokat irányíthatjuk, nem az embereket
FLYING DUTCHMAN	Flying Dutchman
STEROIDS	azonnali építés
HOME RUN	a scenario befejezése
KILLX	az X pozíciojú játékos kinyírása (1,2,3,4,5,6,7,8)
BIGDADDY	rakétás autó

NFS 2 SPECIAL EDITION

tombstone	Bonus car
bomber	Bonus car
rushhour	?
slip	finomabb mozgás
fzr2000	SUPER bonus car
pioneer	Pioneer mode, nagyon gyors
hollywood	titkos pálya

TEST DRIVE 4

A Save Game képernyő utolsó 10. slotjába írhatjuk be a cheat kódokat, akár többet is, de arra vigyázzunk, hogy a hálozati játékban csak ugyanazokat a cheat kódokat használhatjuk, mert ellenkező esetben a program elszállhat.

NOAICARS	nincsenek computer kocsik
STICKIER	nincsen 3D-s ütközés
AARDVARK	semmilyen ütközés nincs
ITSLATE	nincsenek 3D-s effektek (3Dfx verzióban csak)
CREDITZ	credit lista egy szép autó képével
SRACLLA	minden kocsi használható
LEVELLLA	minden pálya használható
SPAZZY	Test Drive on Acid
BANDW	Black & White mód
MIKTROUT	nagy autók
MPALMER	kicsi autók
GONZON	gyors előre mód
GONZOFF	gyors előre mód ki
BIRDVIEW	felülnézet

és még egy-két titokzatos kód (multiplayer???):

ASTIDERC, TSTIDERC, DSTIDERC, COLOUR, MASTER, NITROXXX, BOBCRED

TOTAL ANNIHILATION

Az üzenet boxba gépeljük be a következőket, majd nyomjuk le az Enter-t:
(a RADAR csak multiplayer módban működik)

+ATM	metal és energia felmegy 1000-re
+Contour#	3D ábrázolás 1 és 15 között használható
+Dither	finomított vonalak rajzolása
+DoubleShot	duplán sebeznek a fegyverek
+NowISee	eltünteti az egyenetlenségeket
+Radar	100% erősség
+CDSTART	CD zene be
+CONTROL#	különböző erősségű skirmism AI
+HALFSHOT	a fegyverek fele erővel sebeznek
+ILOSE	elveszted a játékot
+IWIN	megnyered a játékot
+NOENERGY	az energia 0-ra
+NOMETAL	metal 0-ra
+NOSHAKE	nincs robbanás
+SING	minden parancs egy dumát von maga után
+SWITCHALT	Allows you to switch between squads with alt+# keys.
+VIEW#	megnézhetjük az ellenfelünknek mennyi metálja és energiája van

és még egy-két ismert és ismeretlen cheat kód:

+AIMFROMPRIMARY	
+AIMFROMSECONDARY	
+AIMFROMTERTIARY	
+ANTIALIAS	
+ASSERT	
+ASSIGN	
+BECARRIED	
+BIGBROTHER	
+BURNALL	
+BURNONE	
+CDPLAY	ugyanaz mint a CDSTART, csak gyorsább
+CDSTOP	CD zene ki
+CLOCK	játék órája
+DEBUGBREAK	
+DPRINT	
+DR	
+DROP	
+EDGE	
+FEATURE	
+FILM	
+FILMSPEED	
+FSHADOW	
+GIVE	
+IFACE	
+INCLUDE	
+KILL	minden egység meghal
+LIGHT 1000	fekete egységek
+LINE%D	
+LOS	hasonló a +NOWISEE-hez
+LOSTYPE	
+MEM	
+MEMDUMP	
+MOVE	
+MUSICMODE	
+NETSTATS	
+NOTOKTOBUILD	
+NUMLINES	
+NUMTABLES	
+OKTOBUILD	
+PROFILE	
+QUERYNANOPIECE	
+QUERYPRIMARY	
+QUERYSECONDARY	
+QUERYTERTIARY	
+RCACHE	
+RELOAD	
+SCROLLSPEED	
+SCREENCHAT	
+SEALEVEL	
+SEARCH	
+SELBOXES	
+SELECTABLE	
+SHADOW	objectek árnyékoltak
+SHOT	
+SOUND3D	3D sound be
+SWEETSPOT	
+TABLE%D	
+TABLEINFO	
+TREEDEATH	
+TSHADOW	

Az első campaign mód cheat:
- válasszuk ki a single player ikont
- a megjelenő képernyőn írjuk be, hogy DRDEATH
- ezután kattintsunk rá a Cavedog csontra jobb oldalon

ezután bejutunk egy speciális képernyőre, ahol is játszhatunk bármelyik TA küldetéssel

ACHTUNG SPITFIRE!

A játékot indítsuk el a -cool paraméterrel és máris végtelen életet kapunk.

CHEX QUEST 2

Játék közben gépelhetjük be a következő kódokat:

DEANHYERS	több erő
KIMHYERS	pozíciónk a képernyőn
ALLEN	radioaktív védőköpeny
JOEL KOENIGS	bootspońk

TOMB RAIDER 2 (DEMO)

Ahhoz, hogy az összes fegyvert használhassuk a demoban, a következő sorokat írjuk át az alábbiak szerint a kimentett állásban (savegame0.dat)

080 000C FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF
FC0 E803 0000 0AFF 0000 0BFF 0000 0CFF 0000
FD0 01FF 0000 0DFF 0000 0EFF 0000 0FFF 0000

QUAKE - *X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE*

a konzolon lehet begépelni az alábbi kódokat (~):

LOGAN	god mód
AMMO	teljes lőszer

Bear™

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre: PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Megunt PC-s, PSX-es CD-imet eladom reális áron.
JIMMY Békéscsaba, Áchim u. 27.

Amigások és PC-sek és PSX-esek figyelem!
Idén is megrendezésre kerül immár 4. alkalommal az **Amiga, PC és PSX ElőSzilvesztet december 30-án (kedd) 9 órától 18 óráig.**
80 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az Atarisokat és a kártyajátékok (MtG, Hatalom kártyái) szerelmeseit is. A rendezvény ideje alatt kedvezményes újság- és CD vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.
Belépő: 120 Ft (lányoknak ingyenes)
Géphely: 250 Ft/nap (monitorbérlés nincs)
Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. tértől a 14, 114-es és a Szent Imre tértől a 138-as busszal.
ErniE/OriOn Design

SONY PSX gépemet és játékaimat eladnám.
Érd.: 06-20 693-365

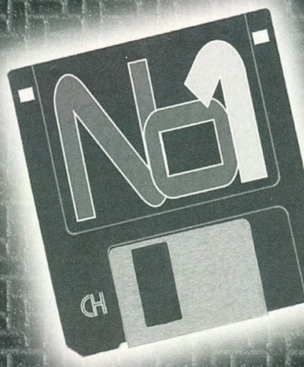
Régi és új programok cseréje PC-re.
Tel.: 06-34 487-567

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka.
Telefon: 42-314-626

A Csokonai Művelődési Ház
Számítógép klubja
szeretettel várja az érdeklődőket minden pénteken délután 17-21 óráig.
Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

NINTENDO64 GÉPEMET ÉS 3 JÁTÉKOT 50,000 Ft-ÉRT ELADNÁM!
ÉRDEKLŐDNI LEHET: 291-8244

LEMEZ MELLÉKLET



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

AWALE2_2.ARJ
Az ismert köves afrikai táblásjáték újabb, kibővített verziója

BUBBLE.ARJ
Aranyos gyűjtögetős-ügyességi játék, amely főleg a fiatalabb korosztálynak nyújt kellemes időtöltést

CH-DKCHT.ZIP
Dungeon Keeper savegame cheat

KONZOL_M.ARJ
Konzol Music2
Most a Mouse Club homepage-ről származó konzol zenéinek MIDI-s átiratai következnek. SuperNintendo, Nintendo64, GameBoy, Sega zenék összesen 27db. MIDI-s zene.

REFLECT.ARJ
Magyar logikai játék, melyben a tükrök és a lézer a főszereplő

WL3CHEAT.ZIP
Warlords III - Saved Game Editor

IMLOCK.LZH
3D-s ora Win95-re DirectX

Előfizetői lemez helye

VIRTUAL WORLD

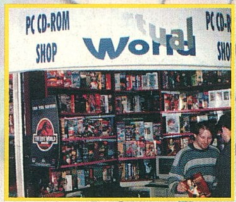
Új játékok megjelenésével kapcsolatosan, vagy egyéb infokért bátran hívd üzleteinket!

Alfa CD Center	Újlaki Üzletház I. em.	Átrium Mozi	Újpesti Áruház
1148 Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet	1036 Bp. Bécsi út 34-36.	1024 Bp. Margit krt. 55.	1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 06-20 724-717	Tel: 250-5200/122	Tel: 316-0186	Tel: 169-5155/61

Ha még nem nem tudod mit kérsz karácsonyra, vagy már tudod, de még sehol nem tudtad megvásárolni, akkor itt az ideje, hogy végigböngészd árlistánkat! Nem fogsz csalódni!

Karácsonyi akciónk: egyet fizet, kettõt kap! Decemberben belépõ új tagjaink 1/4 éves DeathMatch tagságit kapnak ajándékba!

	Kedvezm. ár	Teljes ár
101 Kiskutya -An. Storybook	10683	11870
11th Hour	4392	4880
688i Hunter-Killer	10683	11870
3 Skulls of the Toltecs	8892	9880
7th Guest	4392	4880
A Fork in the Tale	8892	9880
Ace Ventura	10683	11870
A.T.F.	6993	7770
A.T.F. NATO (misson disk)	4392	4880
Afterlife	6993	7770
Aftershock	4392	4880
AH-64D Gold	6993	7770
Albion	6993	7770
Alien Trilogy	4392	4880
Amok	4392	4880
Armored Fist 2	10683	11870
Asterix	8892	9880

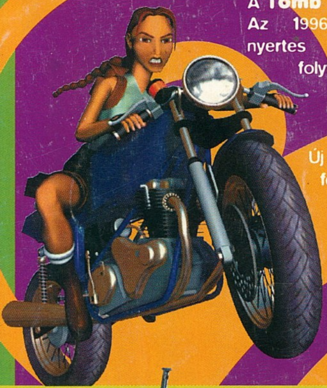


Atlantis	10683	11870
Archimedean Dynasty	8892	9880
Back to Baghdad	10683	11870
Batman Forever	6993	7770
Beasts & Bumpkins	8892	9880
Birthright	10683	11870
Blade Runner	*10683*	*11870*
Blood	10683	11870
Blood Omen - Legacy of Kain	8892	9880
Broken Sword 2	10683	11870
Bug !	8892	9880
Capitalism Plus	10683	11870
Carmageddon	8892	9880
Carmageddon Level Pack	4392	4880
Championship Manager 2	6993	7770
Chasm	*10683*	*11870*
City of Lost Children	10683	11870
Civilisation 2	10683	11870
Civnet	4392	4880
Comanche 3	8892	9880
Command & Conquer	6993	7770
C&C - The Covert Operation	4941	5490
C&C - WIN 95	6993	7770
Conqueror	4392	4880
Conquest Earth	*9882*	*10980*
Conquest of the New World	8892	9880
Constructor	10683	11870
Crusader 2: No regret	6993	7770
Cyberia 2	4392	4880
Cyberstorm	4392	4880
D	4392	4880
Dark Colony	8892	9880
Dark Forces	4392	4880
Dark Earth	*10683*	*11870*
Dark Reign	8892	9880
Darklight Conflict	6993	7770
Daytona USA	8892	9880
Destruction Derby	2916	3240
Destruction Derby 2	8892	9880
Diablo	9783	10870
Die Hard Trilogy	10683	11870
Dig	4392	4880
Discworld	4392	4880
Dragonheart	4392	4880
Dragon Lore 2	8892	9880
Dreams to Reality	*10683*	*11870*
Duke 3D - Atomic Edition	10107	11230
Dungeon Keeper	8091	8990
Ecstatica 2	8892	9880
Eraser	4392	4880
Evolution (Civ 2 missions)	4392	4880
Extreme Assault	8892	9880
F22 Lightning	10683	11870
Fade to Black	4392	4880
Fifa Soccer '97	5292	5880
Fifa Soccer '98	*10683*	*11870*
Fifa Soccer Manager	5292	5880
Football Masters	8892	9880
Forma 1 GP 2	6993	7770
Full Throttle	4392	4880
Gamemania 1	8892	9880
Alien Trilogy, Bioforge, GT Racing '97		
Gamemania 2	8892	9880
Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3		
Gamemania 3	8892	9880
Rally Bajnokság, Warcraft, Timegate		
Gamemania 4	8892	9880
Gut'n' Garters, Descent, EF 2000		
Gamemania 5	8892	9880
Dragonheart, Strike Com., Touche		
Gabriel Knight 2	5607	6230
Gender Wars	4392	4880
Gene Wars	4392	4880
Gex	4392	4880
G-Nome	8892	9880
GT-Racing 97	8892	9880
Guts 'N' Garters	8892	9880
Hardline	8892	9880
Harvester	8892	9880
Heroes of Might Magic 2	10683	11870
Heroes of MM 2- Exp. set	6732	7480
Hexen 2	8892	9880
Hupikék Törpikék	6291	6990
Hyperblade	4392	4880
IF22 Raptor	10683	11870
Ignition	*8892*	*9880*
Imperialism	8892	9880
Imperium Galactica	6291	6990
Incubation	8892	9880
Independence Day	8892	9880
International Rally Champ.	7191	7990
Interstate '76	10683	11870
Jagged All. 2 - Deadly Games	7191	7990
Jedi Knight (Dark Forces 2)	10683	11870
Jet Fighter III	8892	9880
KKND	8892	9880
Lands of Lore	4392	4880
Lands of Lore 2	10683	11870
Lego Island	*7191*	*7990*
Larry 7	8892	9880
Lion King-Anim. Storybook	10683	11870
Little Big Adventure 2	8892	9880
Lomax	4392	4880
Lords of the Realm 2	10683	11870
Lords 2 - Siege Pack	6291	6990
LucasArts Archives 2	*11592*	*12880*
Rebel Assult 1,2, TIE Fighter Coll., Dark Forces s., Making Magic		
LucasArts Archives 3	*11592*	*12880*
The Dig, Afterlife, Full Throttle, Monkey Island 1,2 , Dark Forces		
Magic the Gathering (Acclaim)	8892	9880
Magic the Gathering - Stars of the Ancient	6291	6990
Men in Black	*10683*	*11870*
Masters of Orion 2	7191	7990
MDK	8892	9880
Mechwarrior 2	8892	9880
Megapak 7	8892	9880
3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, US Navy Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars Heroes of M&M, Missionforce, Road Rash,		
Megapak 8	*8892*	*9880*
Broken Sword, Deadly Games, J. Nicklaus 4, iM1A2 Abrams, Master of Orion 2, Sim City 2000 Mechwarrior 2, Return to Zork, Screamer 2, Atari		
Megarace 2	8892	9880
Megasixpak	5391	5990
Actua Soccer, Chaos Overlords, Comanche Fantasy General, Magic Carpet 2, Terranova		
Megatripak	3285	3650
Monkey Island 1-2	4392	4880
Monkey Island 3	*10683*	*11870*
Monster Truck Madness	10683	11870
Mortal Kombat 3	4392	4880
Moto Racer	8892	9880
Muppet Treasure Island	8091	8990
Mutant Penguins	4392	4880
Nascar 2	8892	9880
NBA Live '97	5292	5880
Need for Speed 2	10683	11870
Need for Speed 2 SE	*10683*	*11870*
NHL Hockey '97	5292	5880
NHL Hockey '98	*10683*	*11870*
Notre Dame-i Toronyõr	10683	11870
Outlaws	10683	11870
Outpost 2	10683	11870
Pacific General	10683	11870
Pandemonium	10683	11870
Panzer Dragon	6291	6990
Panzer General 2	*8892*	*9880*
Phantasmagoria 2	6291	6990
Pocahontas-Anim. Storybook	10683	11870
POD	6993	7770
Power F1	8892	9880
Pray for Death	4392	4880
Prisoner of Ice	4392	4880
Pro Pinball The Web	6291	6990
Pro Pinball Timeshock	10683	11870
Psygnosys F1	10683	11870
Quake	5391	5990
Quake - Deathmatch Maker	7857	8730
Quake Mission Pack I	6291	6990
Quake Mission Pack II	5391	5990
Rally Bajnokság	4392	4880
Rally Ch. - X-Miles	4392	4880
Rayman	5291	5990
Rebel Assault	4392	4880
Rebel Assault 2	5391	5990
Red Alert	8892	9880
Red Alert - Aftermath	5391	5990
Red Alert - Counterstrike	4392	4880
Redneck Rampage	10683	11870
Resident Evil	10683	11870
Ripper	5391	5990
Rise & Rule of the Anc.Emp.	5391	5990
Riven (Myst 2)	*10683*	*11870*
Rugby League	5391	5990
Screamer 2	5391	5990
Sega Rally	10683	11870
Shadow Warrior	*9792*	*10880*
Shadows of the Empire	10683	11870
Shattered Steel	6291	6990
Shockwawe Assault	6291	6990
Shivers	4392	4880
Shivers 2	10683	11870
Silent Thunder	8892	9880
Silent Steel	10683	11870
Sim Park	8892	9880
Skynet	2916	3240
Space Hulk	4392	4880
Speedster	10693	11870
Sonic	8892	9880
S.P.Q.R.	10683	11870
Star Control 3	10683	11870
Star General	10683	11870
Steel Panthers 2	8091	8990
S.T.O.R.M.	8892	9880
Strife	4392	4880
SU-27 Flanker	8892	9880
Syndicate Wars	5391	5990
SWIV 3D	6291	6990
Terminal Velocity	2880	3200
Test Drive Off Road	10683	11870
The Crow	10683	11870

The Daedalous Ecounter	6291	6990
The Gene Machine	4392	4880
The Last Dynasty	4392	4880
Theme Hospital	8892	9880
TIE Fighter Collectors	4392	4880
Tigershark	8892	9880
Time Commando	4392	4880
Tom Clancy SSN	8892	9880
Tomb Raider	5391	5990
Tomb Raider 2	*10683*	*11870*
Total Annihilation	10683	11870
Touche	6291	6990
Tunnel B1	4392	4880
Urban Runner	8892	9880
Versailles	8892	9880
Virtua Fighter 2	10683	11870
Virtual Karts	4392	4880
Warlords 3	10683	11870
Wipeout 2097	10683	11870
Warcraft 2 Deluxe	10683	11870
Warwind	10683	11870
Wizardry Nemesis	10683	11870
X-Com Apocalypse	10683	11870
X-Wing Collectors	5391	5990
X-Wing vs. Tie Fighter	10683	11870
XS Shield up	6291	6990
Yoda Stories	8892	9880
Z	4392	4880

Áraink bruttó árak, tehát a 25%/-os ÁFA-t már tartalmazzák. A kedvezményes árak a klubtagságával rendelkezõkre vonatkoznak.

PIXEL
multimédia
DIAMOND
MONSTER 3D
3Dfx Voodoo chip set, 4 MB
EDO RAM 5 év garancia
GRAVIS
GamePad Pro
ULTRASOUND MAX
A legendás MAX újra kapható
szuper alacsony áron - 8.900 Ft+ÁFA
ULTRASOUND PLUG&PLAY
A létező legjobb félprofi hangkártya
hihetetlen áresés - 9.900 Ft+ÁFA
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
GAMEPAD
A világ legnépszerűbb 4 gombos
gamepadja
GAMEPAD PRO
Az első 10 gombos programozható
gamepad
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu * www.pixel.hu



A **Tomb Raider II.** Az 1996-ban díjnyertes program folytatása.

Új animációs mozgásmegjelenítés, új fegyverek, víz alatti szigony, új ellenségek, valósághű grafika teszi élvezetessé a játékot.
Akár az első rész, a Tomb Raider II is páratlan játéklehetőségeket kínál, akciókkal és kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával.

Turok a dinoszaurusz vadász talán minden idők leglátványosabb 3D akció játéka. Kihasználja a 3DFX kártya minden lehetőségét. Misztikus története, ködös hegyei, sejtelmes hangjai, vérfagyasztó szörnyei olyan hangulatot kölcsönöznek Turok világának, melyhez hasonlót még nem tapasztaltunk. A lendületes akció, a látványos fegyverek, az ütemes zene nem kímélik az adrenalin szintünket. Ebből a kalandból senki se maradjon ki!

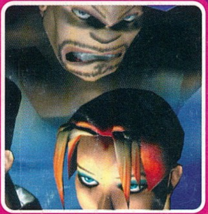
Rayman napjaink egyik legszebb platform játéka, mely fantasztikus mozgásával, gyönyörű háttereivel forradalmasította ezt a kategóriát. Lehetőség nyílik saját pályák szerkesztésére, új kalandok létrehozására, Rayman-nek 24 új pályán van lehetősége a legkülönbözőbb tárgyakkal manipulálni, új kalandokat megélni.

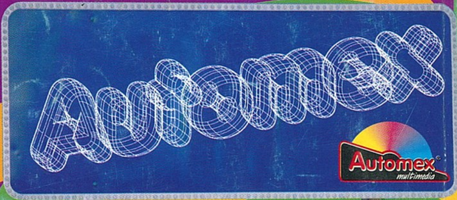
F1Racing Simulation a legrealisztikusabb Forma 1 szimulátor! Maximális szimulációs élmény. A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget.
A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserével, rádiózással, FOCA TV-vel különleges élményt teremt.

Myth: The Fallen Lords Elmúlt a Világosság Ezer Éve és visszatért a Sötétség Istene, "Ashfear" álruhájában. Ez a Pusztító magával hozott még 6 másik szereplőt is; ők a feltámasztott "Elesett Lordok", akik hatalmas erővel bírnak. Az Elesett Lordok hallhatatlan szellemi erők csapatait vezetik és most együtt harcolnak azért, hogy elpusztítsák a föld élőlényeit. Csak Te állíthatod meg őket! A Myth: The Fallen Lords egy harci, stratégiai fantasy játék. A harcvonal eseményein és a véres összecsapásokon van a hangsúly, ahol meg kell találni a megfelelő formációt és a legravaszabb állásokat a katonáknak.

Joint Strike Fighter Te lehetsz az első, aki a Pentagon új lökhajtásos vadászrepülőgépének prototípusával repülhet! Lockheed Martin és Boeing jelenti azokat a cégeket, amelyeket a Pentagon kiválasztott arra, hogy megtervezzék a US Air Force, a US Navy és a US Marine Corps számára a 21. század gépeinek prototípusát. Ennek eredménye lett a Joint Strike Fighter. Ezt a szigorúan titkos technológiát próbálhatod ki ebben a szimulátor játékban!

A **Fighting Force** látványos akciójelenetekkel, több száz támadó mozdulattal, és tökéletes 3D-s képekkel vezet be a verekedős játékok új világába! Összezúzhatod a tankelhárító torlaszokat, a tűzcsapot használva megsemmisítheted az ellenséget. A járművek mögött megbújó ellenfelet is fel kell fedezned! Játszhatsz egyedül is, 4 különböző karakterrel, de harcolhatsz együtt másokkal is az egyre nagyobb veszélyt hozó ellenfelekkel. 7 nehézségi szint van, amelyekben építhetsz irodaházakat, titkos szigeteket, tengeralattjárókat, bevásárlóközpontokat és még rengeteg más dolgot is!





Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 CD-ROM-ok, HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 CD-ROM-ok, videokazetták, multimédia kiegészítők
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 461-5767
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com, Honlap: www.automex.com

Folytatódik a Megapak sorozat a **Megapak 8** -as csomaggal!
- Master of Orion
- SimCity 2000
- Screamer 2
- Mechwarrior II Broken
- Sword Jagged
- Alliance Jack
- Nicklaus iM1A Abrams
- Atari Action
- Pack Return to Zork